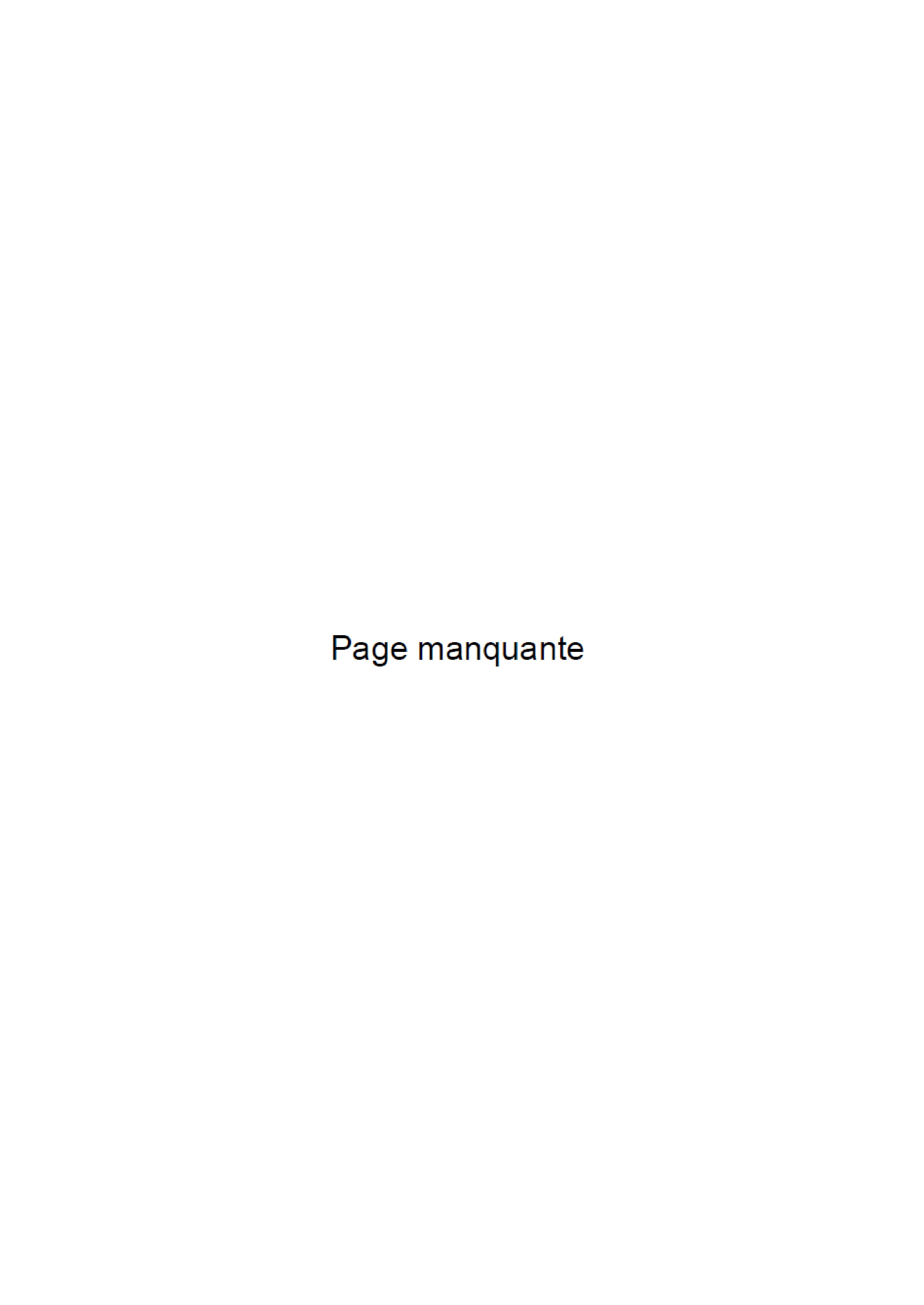
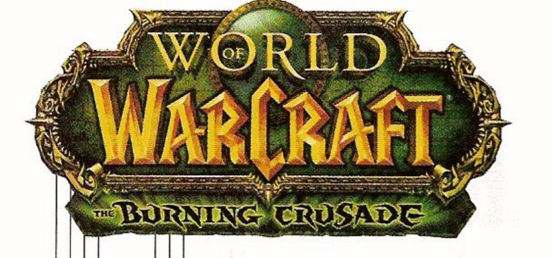

DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
oystick
HORS-SÉRIE
Future
MEDIA WITH PASSION
HORS-SÉRIE 28
MAI / JUIN 2007
T 03472 - 28 H - F: 7,50 € - RD
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
LE GUIDE INCONTOURNABLE
• Les 15 instances en mode héroïque
• La stratégie des boss de Karazhan
• Les tables de loot intégrales
LA REPUT POUR LES NOOBZ
ussi... Les récompenses des 19 réputations • Toutes les gemmes • Tous les prérequis pour
ontenu haut niveau • Les huit zones de l'Outreterre à la loupe • La galerie des sets d'armure
FRANCE métropolitaine 7,50 € • Belg. Lux : 8,50 € • Suisse : 15 chf • Maroc : 82 mad • Canada : 12,75 $ can. • Antilles/Guyane : 8,50 € • Réunion : 9,35 €


Page manquante



sommaire

ERRATUM

Quelques b de bbloc sont passés à la trappe dans nos tableaux phat loot, indiquant une notion de blocage, quand il s'agit en fait d'une notion de blocage du bouclier. Voici l'erreur réparée.

P.43 Cape de guerre écaille-de-fer = +29 bbloc
P.68 Burnou des Âges changeants = +29 bbloc
P.71 Anneau de défense de Dath'Remar = +39 bbloc
P.74 Sangle de redresseur de torts sa'tari = +29 bbloc
P.74 Égide de l'oiseau soleil = +29 bbloc
P.78 Gantelets d'auto-correction de Thatia = +39 bbloc



édito

« Le mossieur avec les basket vertes là derrière, il est mignon, il a beau avoir sa carte vermeil, vue sa réputation, y fout pas les pieds dans mon donj'... Toi, l'elfette et ton chapeau violet, OK, tu rentres... ».
Nous aussi, ça nous a fait bizarre la première fois que Malchezaar nous a mal parlé comme ça. On s'est regardé du genre « y va pas nous la faire lui »... On y a été à l'arrache, gentiment enervé, on lui a proposé des gnomettes nues, des sacrifices d'elfe de sang, on a tenté de lui péter la porte de son donj' à 40, et non, rien. Impossible de rentrer. Alors on a gonflé nos réput', on a validé toutes nos quêtes, on a bouffé du donjon lowbie jusqu'à plus soif et, de fil en aiguille, on a compris que... Blizzard était devenu fou ! D'un jeu où une bête quête nous permettait de rentrer au sein du PVE HL, on passe aujourd'hui dans une extension où il nous faut réaliser des trilliards de prérequis pour rentrer dans six instances différentes... Un système qui garantit à nos développeurs que ledit contenu haut niveau soit bien testé par les guildes de roxxors, mais qui décourage bien des joueurs. Comme on aime pas les joueurs découragés, par ici, on vous déblaye le terrain !

JOYSTICK
Hors-série n° 28 - mai/juin 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 7,50 euros
Dépôt légal : à parution

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Richard «Anthanagor» Homsy
Chef de rubrique : Frédéric «Tonyaharding» Brunet
Secrétaires de rédaction : Maud «Indécise» Jardon, Stéphane «Kürst» Lay
Maquette : Gilles «Bougon» Viellard

Première rédactrice graphiste : Érica «Mélusine» Denzler
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué/chef de studio : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro : Gonzague «Ungrim» Allouchery, Emmanuel «Tbf» Bezy, Mélanie «Maoh» Gras, Matthieu «Gruth» Guéritte, Manuel «Médéïs» Mas, Fatih «Helldiver» Ruzgar, Sylvain «Hoopy» Tastet, Julien «Shade» Van Der Feer.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit ainsi qu'une carte à jouer Upperdeck jetés sur la première de couverture (sur diffusion kiosque). Ses suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco



Couverture
© Joystick/Gruth

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



ATTENTION, CD PRÉCIEUX !

Vous retrouverez sur notre CD une grosse partie de nos anciens HS au format PDF. Nous n'avons pas pu tout mettre à jour, mais l'important est que vous y trouviez les grandes lignes des strats. Faites un tour également par nos vidéos (réalisées en partenariat avec les guildes Millenium et Draw) pour découvrir quelques petites joyeusetés de l'Outreterre et de Karazhan.



Auteurs et remerciements

La réalisation de ce guide a, une nouvelle fois, fait intervenir un nombre impressionnant d'intervenants (conscients ou inconscients). Le boulot de recherche et de compilation a été proprement colossal, et c'est le regard hagard, les traits cernés, et les joues creuses que vos serviteurs espèrent que vous trouverez ce que vous êtes venu chercher.

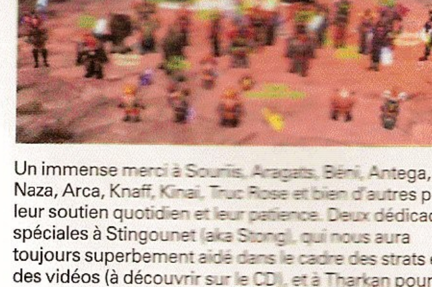


LES AUTEURS

Résumé des épisodes précédents : l'infâme gnome **Anthanagor** est enfin parvenu à prendre le contrôle absolu d'Azeroth mais a aujourd'hui décidé d'étendre son emprise vers les zones dévastées de l'Outreterre. Devant la puissance du Fléau qui s'étend sur cette terre oubliée, ses plus vieux ennemis, **Maoh** *« Mou-ché-tou-mimi-cte-chti-truc-qui-bouge-lé-doi »* ainsi que de nouveaux lieutenants ont décidé d'unir leur force ! On se demande comment la demoiselle, biberon dans une main et mouflette dans l'autre, a réussi à venir à bout de l'intégralité des tables de phat loot de ce numéro, et comment elle a pu cartographier précisément l'intégralité des nouvelles zones de l'Outreterre… Mais elle l'a fait ! Et leur a même pondu (« dsl »…) toutes les pages de set… La donzelle a de la ressource ! Ses plans dégoulinants de Blédina en poche, le nain **Ungrim** a pu visiter les donjons de Méchanar, d'Arcatraz, des Cryptes des Auchenaï, et de la Fournaise de sang, et en a même profité pour voler les gemmes les plus secrètes des Maîtres-Joailliers du Consortium ! L'elfe **Médéïs**, bardé de gemmes de roxxor a pu alors s'intéresser aux 19 nouvelles peuplades de cet étrange univers, et s'est aventuré dans les terribles donjons du Labyrinthe des Ombres, de la Basse-tourbière, et des Salles de Sethekk. Pendant ce temps, le Druide **Hoopy**, au fait de toutes les récompenses des tribus de cette étrange contrée, grâce à Médéïs, a rameuté tout le « Clan des Ombres » pour venir à bout des Salles brisées, du Fort-de-Durn et des Remparts. **Helldiver**, quant à lui, a dû faire jouer la plume et l'épée pour déjouer, solitaire, les pièges de la Botanica, de la Porte des Ténèbres, des Tombes-Mana et du Caveau de la Vapeur. Leur exploration n'aurait pas été complète sans un rapport détaillée de l'antre de Medivh située en Azeroth : Karazhan ! Notre infâme gnome Anthanagor aura dû aller débaucher l'une des plus célèbres MT des Millénium, **Shade**, pour se joindre à la bataille !
Auront-ils réussi à réaliser tout ça dans les règles de l'art ? Y a-t-il une vie après *WoW* ? Les draeneï rêvent-ils de mouton électrique ? Vous le saurez (ou pas) en lisant ce nouvel épisode !

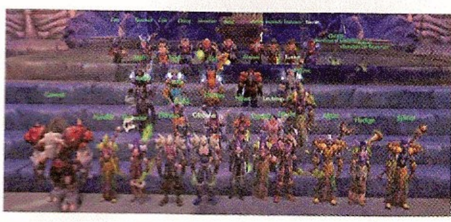
LES GUILDES

Les Draw (serveur Kael'Thas)
http://www.guilde-draw.net/
Voilà bien longtemps qu'ils supportent les humeurs et les caprices de star de l'infâme gnome (*« mais z'allez arrêter à la fin ?!? »* (Gnominator) *« c'est nouveau ça ?!? »*), et, rien que pour ça, ils méritent votre respect.



Un immense merci à Souris, Aragats, Béni, Antega, Naza, Arca, Knaff, Kinai, Truc Rose et bien d'autres pour leur soutien quotidien et leur patience. Deux dédicaces spéciales à Stingounet (aka Stong), qui nous aura toujours superbement aidé dans le cadre des strats et des vidéos (à découvrir sur le CD), et à Tharkan pour sa motivation, ses relectures et sa bonne humeur !

Les Millenium (serveur Archimonde)
http://www.millenium-source.org
Faut-il encore présenter les Millenium ? Fleuron des guildes francophones sur *WoW* (et bien d'autres titres), auteurs de down mémorables et qui ont fait du jeu vidéo en ligne un sport à part entière, les Millenium ont gentiment accepté de se joindre à notre bataille. Un grand merci à Jecko pour ses contacts, son professionnalisme et le super boulot d'intermédiation



qu'il fait au quotidien. À Necka, pour la qualité et la rapidité d'éxécution de ses vidéos (à voir sur le CD) et à Shade ainsi que l'encadrement des « mille » sans qui le guide Karazhan aurait eu bien du mal à voir le jour. Continuez le combat !

Les Weak http://forum.guildeweak.net/ / Ragondins des Ténèbres
http://www.ragondax.fr/forum/ (serveur Kael'Thas)
Un immense merci aux Weak et à leur nouvelle ruche-fille, les Ragondins des Ténèbres, pour leur soutien quotidien et l'inépuisable réserve de patience dont ils font preuve pour répondre à nos questions. Une pensée toute particulière à Pudla, qui saura pourquoi, et à Dje(h), l'Encyclopédie Humaine.

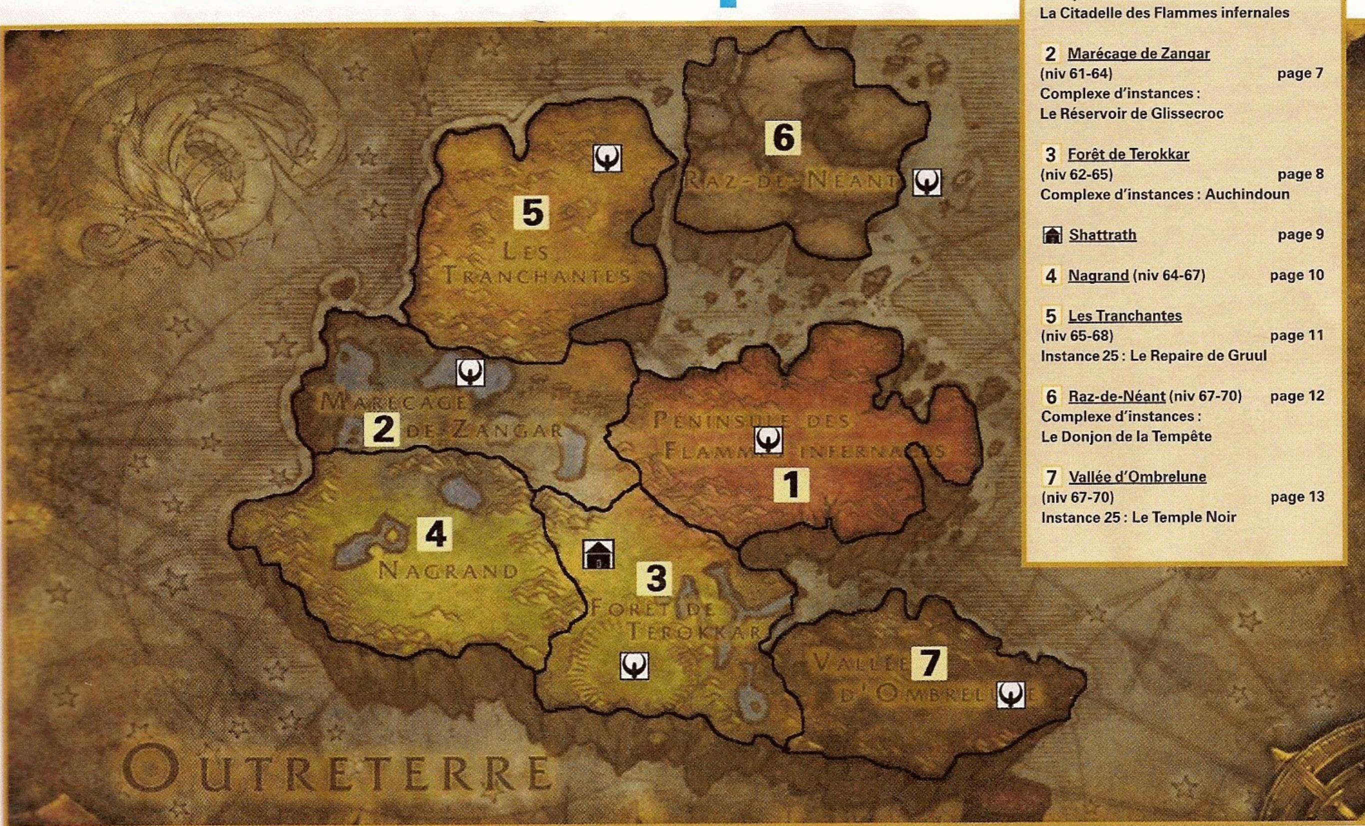
L'INTERNET, LES MODS, LES SOURCES

En vedettes pour ce numéro, les bases de données wowhead, allakhazam et judgehype, ainsi que le site de worldofraids : les chiffres et caractéristiques des tables de loot et tables de sets sont en majorité extraits de ces quatre sites. On n'oubliera pas Wowwikki et Thottbot. Niveau logiciel, nous ne pouvons que trop vous conseiller l'installation des excellents wowmapview et wowmodelview pour faire joujou avec le contenu in game. Et forcément de wowcartographe ou de l'excellent Atlasloot.

LE VRAC DE MERCIS

- Un immense merci à TBF (aka Kalidiar serveur Kirin Tor) pour sa connaissance encyclopédique de la chose WoWienne et pour les relectures nombreuses et appuyées de nombre de pages de ce HS.
- Un grand merci à Hezekiel, Syan et Aban de la guilde Untamed (serveur Kael'thas) pour les conseils avisés et les groupes héroïques à 3 h du mat. « From Ungrim with luv' »
- Un grand merci à Verti, Psychokiller, Venere, Enolah, Psychodarth de la guilde Psychoclan (serveur Kael'thas) pour avoir accepté de wipe aux côtés de Médéïs, dans sa découverte de certaines instances héroïques. C'est beau, la solidarité.
- Un grand merci (*« encore ? »*) aux guildies du « Clan des ombres », du « Crâne ardent », de « Faith » et de « Métal Hurlant » du serveur Arak Arahm pour avoir aidé Hoopy dans sa loooongue-quête-dont-on-a-failli-ne-jamais-voir-le-bout !
- Merci (*« comme c'est original ! »*) à la guilde Fae du serveur Eldre'Thalas et en particulier : Zephïris, Hana, Okidokey, Apoklypse et Angelum pour le plaisir qu'ils ont eu à wipe en boucle aux cotés d'Helldiver.
- Et un vrai dernier GRAND merci (*« FFS !!!! »*) aux équipes de production de ce hors-série (maquette et correction) pour leur talent et leur patience légendaire (croyez bien qu'il en faut pour réaliser un tel labeur) : Maud, qui aura enfin réussi à parler couramment le wowien (*« non, pas buller… PPPuller »*), Stéphane pour son organisation et ses peaufinages de fourmi, Gruth pour sa loutre trollesque, Gilles pour ses coups de gueule mythiques et l'ensemble de la maquette (créée par notre douce Mélusine)…

L'Outreterre à la loupe



Bienvenue en Outreterre, jeune aventurier ! Ne dis rien, nous savons tout : tu es venu ici à la recherche de gloire, d'argent, de montures volantes et d'elfettes de sang dénudées. Nous en sommes tous là. Mais avant d'affronter les périls des donjons, avant d'enfiler les tenues de sets à la mode, de te voir révéler les secrets de la joaillerie ou des différentes factions d'Outreterre, un petit tour d'horizon s'impose.

Depuis la Porte des Ténèbres jusqu'aux confins de la vallée d'Ombrelune, le chemin est long, parsemé d'une tétratonne de quêtes et d'autant de donjons (ou presque). Le but de ce hors-série, comme de coutume, est avant tout de fournir une aide stratégique dans l'exploration des donjons. Pour le reste, ma foi, la plupart des joueurs se débrouillent très bien tout seuls. Il était notamment hors de question de proposer une exploration exhaustive des quêtes d'Outreterre : d'une part, étant donné leur nombre, elles n'auraient pas tenu dans ces pages ; d'autre part, c'est tout bonnement inutile étant donné que votre journal de quêtes vous proposera dans une écrasante majorité de cas toute les indications dont vous pourriez avoir besoin.

Nous en faisons la publicité à chaque hors-série, mais rappelons-le encore pour les nouveaux joueurs : les adeptes francophones de *World of Warcraft* ont la chance de disposer de ce qui est sans conteste possible le meilleur logiciel mondial de cartographie WoW (en toute simplicité). Il s'agit bien entendu de wowcartographe le bien nommé, programmé par l'ami Tixu et que vous pourrez télécharger pour la modique somme de pas un rond (mais n'hésitez pas à lui envoyer vos dons : il les mérite !) sur son site : **http://tixu.scribe.free.fr**.

Toute concurrence avec wowcarto étant vouée à l'échec, nous avons simplement choisi de nous concentrer sur les éléments de cartographie qu'il peut être utile d'avoir toujours sous les yeux. Ce petit atlas n'a d'autre prétention que de guider vos premiers pas en Outreterre, en vous aidant à repérer rapidement les lieux clefs.

CONSEILS DE BASE

- Liez-vous à l'une des auberges de Shattrath au plus vite. De là, vous pouvez en effet rallier toutes les capitales d'Azeroth (ce qui est indispensable pour garder un œil sur l'hôtel des ventes ou passer voir votre maître de classe – vous ne trouverez ni l'un ni l'autre en Outreterre !) et revenir ensuite tranquillou grâce à votre pierre de foyer. Il n'existe PAS de retour direct en Outreterre à partir des capitales d'Azeroth, il faut refaire tout le chemin jusqu'à la Porte des Ténèbres. Oh, bien sûr, vous n'êtes pas obligé de vous lier à Shattrath, n'importe quelle ville d'Outreterre fera l'affaire, mais passez au moins y ouvrir le flypath pour pouvoir ensuite vous y rendre rapidement. Pour cela, n'oubliez pas d'activer les flypath de votre faction au Marécage de Zangar (voir la carte du Marécage), c'est indispensable pour établir le lien entre la Péninsule et Shattrath.
- À moins que vous n'ayez une excellente raison contre, faites toutes les quêtes, dans l'ordre dans lequel elles se présenteront. D'abord, elles vous rapporteront de l'or une fois votre niveau 70 atteint (et vous avez besoin d'or, de BEAUCOUP d'or, pour vous offrir la fameuse monture volante épique : passer d'une vitesse de 100 % à une vitesse de 280 %, croyez-nous, ça change la vie). Ensuite, elles sont toujours susceptibles de déboucher sur une suite – c'est particulièrement vrai dans le cas des quêtes de réputation. Enfin, elles servent parfois de prérequis pour des accès d'instance : qui pourrait se douter, à voir cet humble fermier d'Ombrelune occupé à dorloter ses sangliers, qu'il est la clef d'accès à l'une des principales instances de ce pays ?
- Repassez régulièrement visiter les représentants des principales factions d'Outreterre, surtout lorsque vous aurez gagné des niveaux de réputation. Dans la plupart des cas, cela débloque de nouvelles quêtes qui débouchent sur un nouveau gain de réputation : un cercle vertueux qu'il serait dommage de briser ou de devoir compenser par des « farm de réput' » aussi fastidieux que monotones.
- Renseignez-vous un minimum (dans nos pages et ailleurs) sur les récompenses des différentes factions, sur les sets d'armure, les items de donjon, l'artisanat, etc. Même si vous n'êtes pas ni un « powerplayer » ou ni un collectionneur, il serait dommage de passer à côté de réputations où il peut être facile de progresser en parallèle d'autres objectifs, ou de vous apercevoir au niveau 69 que votre véritable vocation consiste à devenir forgeron : pensez à tous ces gisements que vous auriez pu miner depuis votre arrivée…

LA LECTURE DES CARTES

- Les points d'exclamation n'indiquent pas OÙ réaliser les quêtes (les cartes en seraient surchargées !) mais bien les DONNEURS de quêtes.
- Sauf exception rarissime, tous les villages sont peuplés de donneurs de quêtes.
- Nous vous indiquons d'une part les points clefs des régions, d'autre part les points secondaires. Ces derniers sont presque toujours liés à une ou plusieurs quêtes. Si au cours de vos pérégrinations vous n'avez pas été amené à visiter l'un de ces lieux, il est presque certain que vous avez raté quelque chose.
- Vous trouverez plusieurs fois évoqués les « spots à primordiaux », de quoi s'agit-il ? À l'heure actuelle, les éléments primordiaux (granules de mana / feu / vie / ombre / terre / air / eau) sont extrêmement recherchés car ils interviennent dans la composition d'un grand nombre de crafts très intéressants. Sans parler des joueurs qui les farment pour les revendre. On trouve le plus souvent ces éléments sur des élémentaires, mais pas seulement…

Péninsule des Flammes infernales

Point clef
Point secondaire
Village (bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
Chemin aérien (bleu = Alliance / rouge = Horde)
Zone JcJ
Donneur(s) de quête(s) (bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
Point d'intérêt
Instance

En quelques mots : Point d'arrivée et premier contact de tout joueur avec l'Outreterre ! Une fois acclimaté à la température, accomplissez au plus vite les quêtes de donjon concernant les Remparts et la Fournaise pour pouvoir enchaîner la suite. Pensez à accomplir les objectifs JcJ avant de partir en donjon, afin de bénéficier du bonus de réputation lié au fanion.

POINTS CLEFS

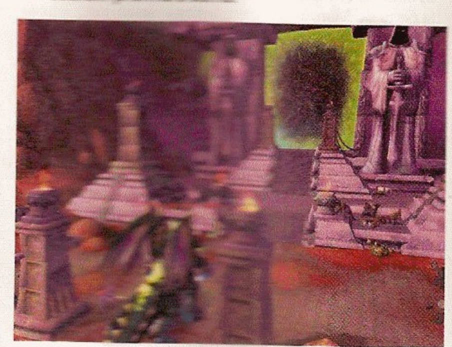
1 – Porte des Ténèbres & Escaliers du Destin : On y accède depuis le sud des Terres foudroyées en Azeroth, (flypath le plus proche : Rempart-du-Néant pour l'Alliance, Pierrêche pour la Horde). Niveau 58 requis, n'oubliez pas de prendre les quêtes des PNJ avant de franchir le seuil, et bon voyage en Outreterre !

2 – (Horde) **Thrallmar :** C'est ici que débute réellement l'aventure. Beaucoup de quêtes à pêcher (n'oubliez pas de visiter la Caravane de ravitaillement à la sortie du village), mais aussi quelques PNJ clefs, notamment :
- l'Intendant Urgronn : récompenses de réputation Thrallmar.
- le Crieur-de-guerre Coquard : vend des récompenses JcJ de la Péninsule, notamment des marques qui boostent les gains de réputation Thrallmar en donjon !
- Artisanat : alchimiste (Apothicaire Antonivitch) / cuisinier (Baxter vous fournira le livre pour progresser) / dépeceur (Moorutu) / enchanteur (Felannia) / forgeron (Rohok) / herboriste (Ruak Forte-corne) / ingénieur (Leugwo) / joaillier (Kalaen) / mineur (Krugosh) / tailleur (Dalinna) / travail du cuir (Barim Sabot-fendu)

3 – (Alliance) **Bastion de l'Honneur** : C'est ici que débute réellement l'aventure. Beaucoup de quêtes à pêcher (n'oubliez pas de visiter la tour à l'extérieur de la ville), mais aussi quelques PNJ clefs, notamment :
- l'Officier de logistique Ulrike : intendant de la Péninsule, récompenses de réputation.
- Artisanat : alchimiste (Alchimiste Gribble) / enchanteur (Johan Barnes) / forgeron (Dumphry) / herboriste (Rorelien) / ingénieur (Lebowski) / joaillier (Tatiana) / tailleur (Hama) / travail du cuir (Brumman).

4 – La Citadelle des Flammes Infernales : Idéale pour des vacances en famille…
- Zone JcJ : à l'ouest de la Citadelle, trois points stratégiques : Le Stade (à gauche), Le Surplomb (en haut à droite), La Colline Brisée (en bas à droite). Principe : chacune de ces trois zones bascule progressivement vers le camp qui l'a le plus investie (il faut être sur place… nombreux… et vivants !). Une fois que vous avez pris le contrôle des trois zones, vous validez une quête JcJ qui vous rapporte des marques, à échanger contre différents items. L'un d'eux est particulièrement intéressant, puisqu'il permet de gagner plus de réputation Thrallmar / Bastion de l'Honneur lors de vos visites dans les donjons de la Citadelle !
- Donjons à cinq : Les Remparts (niv 60-62), La Fournaise du Sang (niv 61-63) et les Salles Brisées (niv 70) vous attendent : consultez nos guides !
- Raid à 25 : C'est ici que se trouve aussi le Repaire de Magtheridon, que vous reviendrez affronter lorsque votre guilde sera venue à bout de nombreux défis de l'Outreterre, Karazhan et donjons héroïques inclus, car il vaut mieux être bien équipés !

5 – (Alliance) **Le Temple de Telhamat :** Quêtes / Artisanat : premiers soins.



6 – (Horde) **Le Guet de l'Épervier :** Quêtes / Artisanat : premiers soins.

7 – (Neutre) **Poste cénarien :** Intéressante suite de quêtes. Point à visiter au plus tôt.

8 – (Horde) **Poste de Brise-Échine :** Quêtes / Provisions du chasseur (flèches et nourriture).

9 – (Alliance) **Halte de l'Expédition :** Quêtes / Provisions du chasseur (flèches et nourriture).

POINTS SECONDAIRES

1 – Front de la Légion
2 – Halte du Fracas > Point quête Alliance !
3 – Trépas du Saccageur > Point quête Horde !
4 – Sentiers de la Gloire
5 – Camp de Forge : Rage & Mageddon
6 – La Faille Abyssale
7 – Trône de Kil'jaeden > Point d'intérêt ! La nouvelle résidence estivale du Seigneur Funeste Kazzak !
8 – Site d'invasion : Annihilateur
9 – Caverne et Contremaître Razelcraz > Point quête !
10 – Bassins d'Aggonar
11 – Poste Wag'har > Point quête Horde !
12 – Crête Tombeciel et Colosses déchaînés
13 – Colline de Pointépine
14 – Ruines de Sha'naar
15 – Repaire de Plumepoussière
16 – Tanière des Haal'esh
17 – Place de Tranchépine > Point d'intérêt ! La voie la plus courte pour rejoindre la forêt de Terokkar et la capitale Shattrath.
18 – Épave du zeppelin, PNJ Laïus & Legassi > Point quête !
19 – Les champs de distorsion
20 – Armurerie de l'expédition
21 – Zeth'Gor
22 – Crête du Vide
23 – La Grande Fissure
24 – Canyon Fauche-Pierre

Marécage de Zangar



En quelques mots : Le pays des nagas et de leurs plans anti-écolos sournois ! Un décor… spécial, à base de champis luminescents et de créatures dignes d'*Abyss* – on aime ou on déteste. C'est ici que vous trouvez la base de la faction Sporeggar, à prendre au plus vite pour l'améliorer au fil de votre avancée dans le marécage, et surtout le Refuge cénarien, base principale de l'Outreterre pour cette faction (n'oubliez pas toutefois la visite de la Sylve Ruuan dans les Tranchantes !). Enfin, au centre du marécage, un lac, et au centre du lac, le Réservoir de Glissecroc, ses trois donjons à cinq et son instance de raid.

POINTS CLEFS

1 – (Neutre) **Refuge cénarien :** Vous y trouvez l'intendant des récompenses de faction cénarienne, un Puits de Lune, quelques marchands (notez que Naka vend le livre de cuisine pour dépasser le niveau 300), et surtout une tétrabrouette de quêtes indispensables pour améliorer sa réputation (notamment celles d'Ysiel Chantelevent, chef du refuge). Notez que les deux grands Anciens se feront un plaisir de vous buffer dès que vous aurez atteint la réputation Amical (ce buff ne fonctionne qu'à l'intérieur du Marécage) ! Ne cherchez pas le flypath, il n'y en a pas… Il va falloir marcher jusqu'au village de votre camp, Rat-des-Marais ou Telredor !

2 – (Horde) **Poste du Rat-des-Marais :** L'une des deux bases Horde locales. Faites absolument un détour par ici si vous souhaitez vous domicilier à Shattrath au plus tôt : c'est indispensable pour relier les flypath de la Péninsule avec celui de la capitale ! Côté marchands rien d'extraordinaire (de quoi manger, réparer, acheter ses composants et dénicher quelques recettes de cuisine), côté quêtes rien d'extraordinaire non plus, juste de quoi progresser gentiment vers votre niveau 70…

3 – (Alliance) **Telredor :** La base Alliance du Marécage. Un maître ingénieur (Manue Fretin), quelques recettes d'alchimie à prendre auprès du maître Haalrun, et des plans de forge auprès de Loolruna. Faites absolument un détour par ici, même si vous n'avez pas encore le niveau pour la zone, si vous souhaitez vous domicilier à Shattrath au plus tôt : c'est indispensable pour relier les flypath de la Péninsule avec celui de la capitale ! Juste au nord-ouest de la base, enfin, se trouve l'Éclaireur de terrain de l'Alliance qui vous propose les récompenses JcJ locales (voir Les Flèches Jumelles ci-dessous).

4 - Réservoir de Glissecroc : Le complexe instancié local – gageons qu'il vous deviendra vite familier. Au centre du complexe hydraulique, on plonge tout au fond de l'eau pour accéder aux instances du Réservoir. Tout d'abord les trois donjons à cinq : l'Enclos aux esclaves (niv 63-64), la Basse-tourbière (niv 63-65) et le Caveau de la vapeur (niv 68-70), dont vous trouverez une description complète dans ce hors-série. Ensuite, la Caverne du sanctuaire du Serpent, un raid à 25 dont l'accès exige de vous de faire l'Enclos en mode héroïque avant de récupérer deux items à Karazhan et chez Gruul – du travail, encore du travail !

5 – (Horde) **Zabra'jin :** Deuxième base régionale de la Horde, vous vous y rendrez souvent à l'occasion de vos rendez-vous pour le Réservoir de Glissecroc ! Vous y trouvez les marchands de base, quelques recettes de cuisine, un maître ingénieur, et enfin l'Éclaireur de terrain de la Horde qui vous propose les récompenses JcJ locales (voir les Flèches Jumelles ci-dessous).

6 – (Neutre) **Sporeggar :** Eeeeet voici la faction des hommes-champignons ! Oui, ça fait rigoler, mais prenez ces petites gens au sérieux, ils peuvent vous proposer un certain nombre de récompenses très intéressantes, des items aux recettes, lorsque vous améliorerez votre réputation auprès d'eux, sans parler des quêtes qui se débloquent au fur et à mesure (ne négligez pas notamment les quêtes à faire au Réservoir !). L'Intendant de Sporeggar se nomme Mycah, vous le trouverez à l'ouest du village.

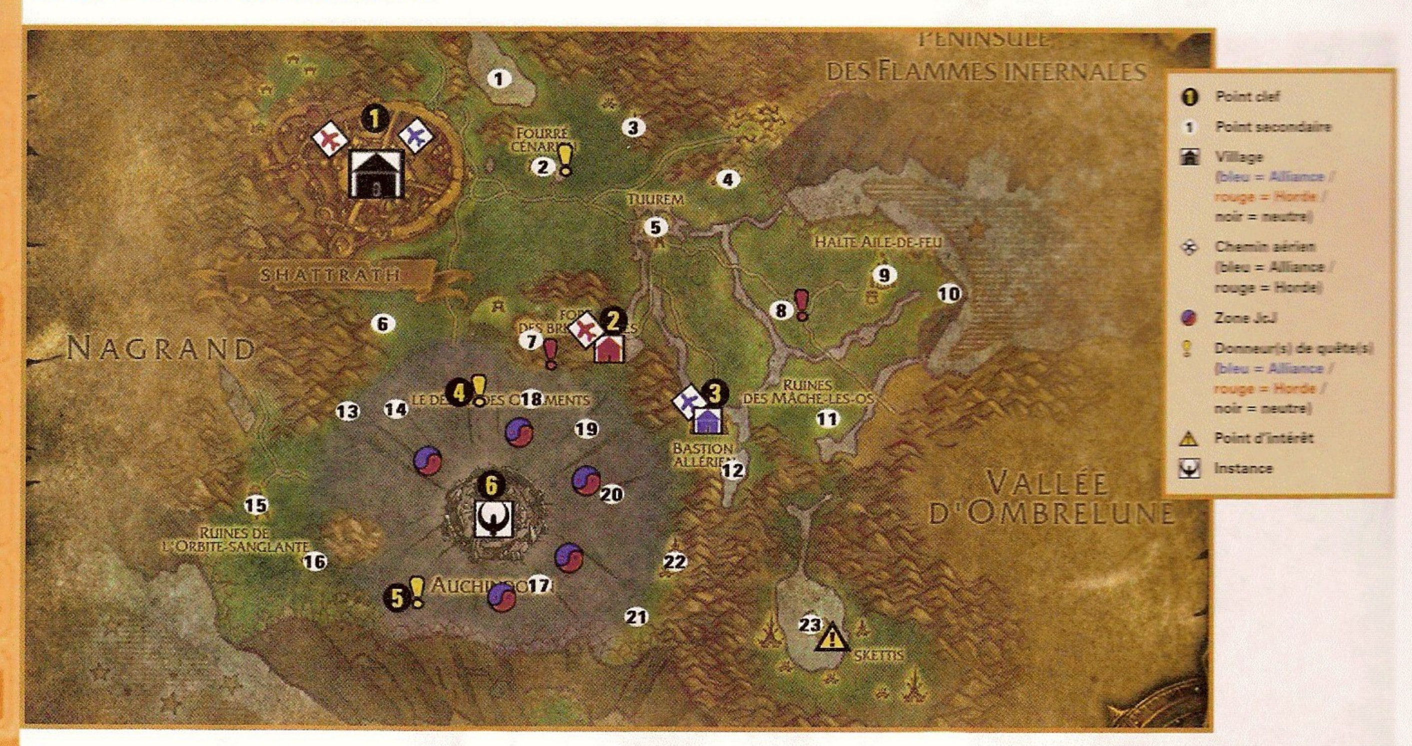
7 – (JcJ) Les Ruines des Flèches Jumelles : Une zone JcJ à l'objectif très simple : tuer ses adversaires pour obtenir des marques d'honneur à échanger contre des récompenses auprès des éclaireurs de terrain à Zabra'jin pour la Horde et Telredor pour l'Alliance. Notez que lorsque vous capturez les Balises est et ouest, vous obtenez un buff de 5 % aux dégâts pour votre faction dans toute la région ! Vous pouvez alors aller voir votre éclaireur, lui prendre un drapeau et courir au cimetière pour qu'il passe à votre camp.

8 – (Alliance) **Havre d'Orebor :** À la frontière entre le marécage et les Tranchantes, une zone occupée par la faction Kurenaï (dont l'implantation principale est à Nagrand). Une zone pauvre en marchands (notons toutefois quelques recettes de cuisine et la présence d'un maître tailleur), pauvre en quêtes, mais où vous passerez au moins prendre le flypath qui fait le lien avec les Tranchantes…

POINTS SECONDAIRES

1 – Hutte de Kataru
2 – Umbretourbe > <u>Point quête !</u> Parlez à Kayra Longmane pour déclencher une quête d'escorte
3 – Caverne de Funggor
4 – Rivage des Sombrecrêtes (nagas) et Lac d'Umbretourbe
5 – Enclave des Sombrecrêtes (nagas)
6 – Le Lagon
7 – La Mortebourbe > <u>Point d'intérêt !</u> Sans doute le meilleur spot pour farmer les granules de vie pour tous les non-herboristes (flemmards d'herbos…). <u>Point quête !</u> > Éclaireur Jyoba
8 – Tourbe-farouche
9 – Ruines de Boha'mu
10 – Crête des boues > <u>Point quête !</u> Guettez le Comte Ungula au nord de la Crête, il drop une griffe qui débute une quête.
11 – Poste de garde cénarien > <u>Point quête !</u> La Gardienne Leesa'oh a une suite de quêtes assez amusantes à vous confier
12 – Le vallon des pontes > <u>Point quête !</u> Le petit Fahssn traîne juste à l'entrée du vallon
13 – Lac Ventespore
14 – Clairière du portail
15 – Lac des furoles
16 – Tourbière taillée (territoire ogre)
17 – Lac des Serpents
18 – Terres Ango'rosh
19 – Tourbedague
20 – Annexe des Terres Ango'rosh, terres de Mal'druk le déchiqueteur d'âme et du Suzerain Poing-sanglant

Forêt de Terokkar



En quelques mots : Deux postes clefs dans cette région, d'une part la belle Shattrath, capitale de l'Outreterre, et de l'autre les donjons d'Auchindoun.

POINTS CLEFS

1 – (Neutre) **Shattrath :** LA Capitale de l'Outreterre. Avec un grand « C ». Voire avec des majuscules partout. Un lieu clef, le centre, le pilier, la base de l'Outreterre. Consultez le guide de Shattrath page suivante pour plus d'informations.

2 – (Horde) **Fort des Brise-Pierres :** Une sympathique station-serv… euh, halte Hordeuse, dont l'aubergiste propose plusieurs recettes de cuisine, et où se trouve le Sage-esprit Gartok à qui vous pouvez échanger les Éclats d'esprit trouvés à Auchindoun contre des items de récompense. Vous y ferez également une assez bonne récolte de quêtes.

3 – (Alliance) **Bastion Allérien :** Le village Alliance régional, avec ses recettes de cuisine à prendre à l'auberge et auprès de l'officier de ravitaillement, son ermite local, le Sage-esprit Zran qui vous fournira les récompenses de vos sorties Auchindoun contre des Éclats d'esprit, son célèbre tonneau de vin de Brillechant pour aventuriers portés sur la bibine, et son inévitable lot de quêtes locales…

4 – (Neutre) **La Caravane de réfugiés :** Un petit point quêtes au nord du Désert des ossements, histoire de se faire les dents avant d'attaquer Auchindoun.

5 – (Neutre) **Camp de base sha'tari :** Avec la Caravane, c'est l'autre point quêtes des alentours d'Auchindoun.

6 - Auchindoun : Pas moins de quatre instances ici ! Au nord, Tombes-Mana (niv 64-66) ; à l'ouest, les Cryptes des Auchenaï (niv 65-67) ; à l'est, les Salles des Sethekk (niv 67-69) ; au sud, enfin, le Labyrinthe des ombres (niv 70), connu pour son taux de mortalité élevé en groupe pick-up. Conseil : ne prenez pas les quêtes locales à l'avance, elles sont très faciles à prendre au dernier moment puisque les PNJ ont le bon goût de camper juste devant l'instance qui les concerne. Point important : repérez les cinq Tours des esprits qui encadrent l'instance, tout au long du Désert des ossements. Toutes les 6 heures, ces tours s'activent. Si à ce moment votre faction tient les cinq Tours, vous bénéficiez d'un buff qui, outre un bonus de 5 % à vos dégâts et à vos gains d'xp, vous permet de trouver des Éclats d'esprit sur les boss des donjons d'Auchindoun, et ce, pour les 6 heures à venir. Vous pouvez ensuite échanger ces Éclats contre des récompense auprès du Sage-esprit de votre faction (voir les points 2 et 3).





POINTS SECONDAIRES

1 – Lac Silmyr (intéressant pour les granules d'eau)
2 – Fourré cénarien (notez la présence d'un Puits de Lune) > Point quête !
3 – Voile Reskk (Arrakoa)
4 – Voile Shienor (Arrakoa)
5 – Tuurem
6 – Voile Skith (Arrakoa)
7 – Grangol'var > Point quête Horde ! Parlez à l'Éclaireur Neftis, en planque au pied du bastion
8 – Clairière de Raastok > Point quête ! (Sergent Chawni / Traqueur des ombres Kaide)
9 – Halte Aile-de-feu
10 – Refuge de Wayne
11 – Ruines Mâche-les-os
12 – Lac Ere'Noru
13 – Voile Rhaze (Arrakoa)
14 – Tombe de l'Ombre
15 – Ruines du Clan Orbite-Sanglante
16 – Voile Lithic
17 – Caravane abandonnée
18 – Colline des charognes
19 – Tombeau des lumières
20 – Monticule grouillant
21 – Crête de Toile-néant
22 – Voile Shalas (Arrakoa)
23 – Vallée & Lac Noirvent (monture volante requise) > Point d'intérêt ! L'un des meilleurs spots pour farmer les granules d'eau

Shattrath



En quelques mots : Bienvenue dans la capitale de l'Outreterre, Shattrath l'Irréductible ! Que vous soyez Horde ou Alliance, vous pouvez indifféremment y choisir le camp des draeneï Aldor ou des elfes de sang Clairvoyants – consultez notre guide des factions (p. 14) pour vous aider à faire votre choix en fonction des récompenses offertes.

POINTS CLEFS

1 – Terrasse de la Lumière : Voici le centre ville de Shattrath, dominé par l'écrasante silhouette d'A'dal le naaru, chef de la ville, qui vous confiera des quêtes clef au fil de votre avancée épique. À ses côtés, Khadgar, l'apprenti de Medivh, la première personne à aller voir lorsque vous aurez décidé d'explorer la ville : il vous confie en effet à son serviteur invoqué pour une petite visite guidée des lieux. Autre personnage important, Almaador, intendant sha'tari, auprès de qui vous pouvez acquérir les très intéressantes récompenses de la faction Sha'tar. Allez donc ensuite baver un peu devant les items offerts par le naaru G'eras en échanges d'Insignes de justice, marques récupérables en tuant les boss des donjons à cinq en mode héroïque. Depuis la Terrasse, vous pouvez rallier, via des portails, n'importe quelle capitale d'Azeroth : les capitales Alliance (Darnassus, Hurlevent, Forgefer) au nord de la terrasse, les capitales Horde (Fossoyeuse, Orgrimmar, Les Pitons du Tonnerre) au sud de la terrasse, à l'exception des deux capitales des nouvelles races (L'Exodar pour les draeneï, Lune-d'Argent pour les elfes de sang) que vous trouverez à l'est de la Terrasse. ATTENTION, rappelons que ces portails sont à sens unique, vous ne pourrez revenir directement, à moins d'avoir votre pierre de foyer à Shattrath (comme la majorité des joueurs de *BC)* ou une autre ville d'Outreterre.

2 – Éminence de l'Aldor : Le *home sweet home* des joueurs qui ont choisi de rallier l'Aldor. Les Clairvoyants qui s'y aventurent se font expulser de la ville ! On y trouve une auberge, différents marchands, un maître joaillier (Hamanar) ; vous pourrez y acheter vos items T4 auprès d'Asuur, et plus tard vos items T5 auprès de Kelara ; vous y échangez vos marques de Kil'jaeden puis marques de Sargeras contre de la réputation Aldor auprès d'Adyen Gardelumière, et vos Armes gangrenées (réputation Aldor + marques d'inscription Aldor) auprès de la Grande prêtresse Ishanah.

3 – Banque de l'Aldor : Ici, vous pouvez acheter les fameux enchantements d'épaules que vous payez grâce aux marques d'inscription Aldor (Poussières sacrées), ainsi que les items et recettes Aldor accordés par l'Intendant Endarin en fonction de votre réputation Aldor.

4 – Degré des Clairvoyants : Le havre de paix des joueurs qui ont choisi de rallier les Clairvoyants. Les Aldor qui s'y aventurent se font expulser de la ville ! On y trouve une auberge, différents marchands, une tétratonne de maîtres enchanteurs (en cas d'épidémie, probablement ?) ; vous pourrez y acheter vos items T4 auprès d'Arodis Lamesoleil et plus tard vos items T5 ; vous y échangez vos chevalières Solfurie puis chevalières Aile-de-feu contre de la réputation Clairvoyant auprès de la Magistrice Fyalenn, et vos Tomes des Arcanes (réputation Clairvoyant + marques d'inscription Clairvoyant) auprès de Voren'thal le Voyant.

5 – Banque des Clairvoyants : Ici, vous pouvez acheter les fameux enchantements d'épaules que vous payez grâce aux marques d'inscription Clairvoyant (Runes des arcanes), ainsi que les items et recettes Clairvoyants accordés par l'Intendant Enuril en fonction de votre réputation Clairvoyant.

6 – Ville basse : Notre point de repère est placé à l'auberge de la Ville basse, mais elle couvre toute la périphérie de la ville. On y trouve moult marchands, les maîtres de guerre des Champs de bataille et des Arènes, quelques quêtes locales, les représentants des Arrakoa… Consultez donc la liste des points secondaires ci-dessous.

7 – Le marché : L'endroit le plus hype de la Ville basse… ou du moins le plus fréquenté (après les banques :-). Les marchands vous y proposent flèches, nourriture et boisson, fournitures d'artisanat, composants, cours de cuisine, d'ingénierie ou de travail du cuir, plans de forge, et même les objets les plus extraordinairement utiles de l'Outreterre pour un prix ridiculement modique chez l'ami Eskrokar… Tobias le Goinfre-Crasse a une ou deux quêtes appétissantes à vous confier. Enfin, c'est l'endroit préféré des Tailleurs qui peuvent venir s'y spécialiser en étoffe de l'ombre, étoffe ensorcelée ou étoffe lunaire en fonction du set qu'ils ont envie de crafter – un Métier à tisser la mana leur permet de fabriquer les étoffes indispensables pour cela…

POINTS SECONDAIRES

1 – Arbre des représentants Arrakoa : on y déniche de la façon la plus improbable qui soit un Laboratoire d'alchimie et le maître d'alchimie pour aller avec, un marchand de poisons, et surtout le doux Vekax, auprès duquel vous pourrez améliorer votre réputation Ville basse en lui fournissant des plumes d'Arrakoa.
2 – Rilak le Racheté et le Défenseur Grashna ont du travail pour vous !
3 – Pour les Aldor qui regrettent leur choix et souhaitent passer Clairvoyants, Adyria propose une quête (un farming long et douloureux, comme de juste).
4 – Pour les Clairvoyants qui se mordent les doigts et voudraient devenir Aldor, Zahlia offre une quête (un farming intensif et pénible, comme de bien entendu).
5 – Vous trouverez ici les maîtres des Champs de bataille et des Arènes.
6 – Lathrai propose quelques recettes d'ingénierie à la vente.
7 – Forge, enclume et forgerons.
8 – D'autres maîtres des Champs de bataille et Arènes, au cas où vous auriez loupé les précédents.
9 – L'incontournable et très engorgé flypath de Shattrath.

Nagrand



En quelques mots : la vallée de Strangleronce version Outreterre… On y est d'ailleurs accueilli par ce bon vieil Hemet Nesingwary, prêt à vous renvoyer à la course aux safaris infernaux. Une zone propice à la chasse, aux quêtes, et au PvP avec le très central village d'Halaa, que vous pouvez joyeusement bombarder et utiliser comme terrain d'affrontement avec l'ennemi, et l'Arène des épreuves, à l'est de la région. On notera enfin que le Consortium y a établi sa base principale, l'Aire Aerie, où vous pouvez commencer à travailler votre réputation pour cette singulière (mais intéressante) faction.

POINTS CLEFS

1 – (Neutre) **Safari de Nesingwary :** C'est un simple campement, mais vous pouvez au moins y réparer vos équipements auprès du maître ingénieur, le Pilote Marsha. Et qui c'est-y-que-voilà ? Maître Hemet Nesingwary en personne, qui a déserté la jungle de Strangleronce (rassurez-vous, son fils y a pris la relève) pour venir s'installer ici. Vous vous en doutez déjà : le temps des grandes chasses est revenu ! N'accomplissez pas ces quêtes isolément, vous perdriez du temps, pensez simplement à passer régulièrement au safari pour pouvoir profiter de vos nombreux voyages dans la région pour réaliser vos quêtes de chasse en même temps que le reste.

2 – Le trône des éléments : Vous y trouverez certes une jolie suite de quêtes, mais pourquoi cet endroit mérite-t-il d'être classé comme point clef ? Eh bien tout simplement parce qu'il est prolongé par le Plateau des Éléments, spot n°1 d'Outreterre pour la fameuse chasse aux élémentaires – on y trouve de quoi farmer tous les éléments primordiaux à l'exception du mana (pour ceux-là, rendez-vous à Raz-de-Néant). Un coin parfait… Trop parfait même, et donc hanté par des dizaines de farmers à toute heure du jour – et même de la nuit.

3 – (Horde) **Garadar :** Une importante et vaste base de la Horde, avec un très joli lot de quêtes et une masse de PNJ intéressants… Côté artisanat, un maître de forge (Osrok l'Inébranlable), quelques recettes de couture (à récupérer auprès de Mathar G'ochar), un cuisinier de talent qui vous propose également des recettes (Nula le Boucher). Notons la présence de l'intendant Mag'har (l'Approvisionneur Nasela), qui vend quelques items spécifiques… et la monture spéciale pour les grands amis des Mag'har, le talbuk super-frime. À la tête du village, la grand-mère Geyah qui n'est autre que la grand-mère de Thrall en personne. Pour accéder à la quête qui fera intervenir directement le célèbre rejeton, les prérequis ne sont pas très clairs (vraisemblablement quêtes du Berceau-de-l'Été, escorte comprise +série de quêtes d'Altruis +toutes les quêtes de réputation Mag'har) mais vous aurez toutes vos chances en allant la voir après avoir visité toute la zone de Nagrand.

4 - (PvP) Halaa : Cette ville neutre peut être prise tour à tour par la Horde et l'Alliance en bombardant les gardes PNJ grâce aux « bombing runs » à dos de wyverne. Une fois la ville passée dans votre camp, vous pouvez échanger vos poudres d'Osho'gun (trouvées sur tous les mobs de la région) contre des gages de recherches ; et chaque joueur ennemi tué dans la zone vous rapporte un gage de bataille. Vous pouvez ensuite échanger vos gages de bataille et de recherche contre différents items auprès de l'Intendant d'Halaa (dont un sac 18 places). Hélas, le PvP s'essouffle vite et une fois passées les joies des premiers bombardements, vous risquez de consacrer plus de temps à attendre l'ennemi qu'à vous battre…

5 – (Neutre) **Aire Aerie :** La base principale de la faction du Consortium : un lot de quêtes à accomplir pour monter votre réputation et un grand spécialiste des gemmes, Gezhe. Une fois les quêtes de base réalisées, pensez à retourner le voir de temps à autre, vous pourrez tous les mois gratter quelques gemmes supplémentaires.

6 – (Alliance) **Telaar :** Base principale de l'Alliance, c'est aussi le centre de la faction Kurenaï que vous avez déjà croisée dans le Marécage de Zangar. Des marchands classiques, quelques recettes de cuisine à acheter à Uriku, tandis que Borto vous propose des recettes de couture ; un maître forgeron également (Sparik). Notez surtout la présence de l'intendant Kurenaï, Nasaru, qui vend différents items dont les fameuses montures talbuk une fois la réputation exaltée acquise.

7 – (Arène) L'Arène des épreuves : Première arène de l'Outreterre (vous trouverez également le Cercle de Sang aux Tranchantes), c'est la nouvelle grande attraction PvP de *Burning Crusade*. Elle vous permet de viser les plus hautes récompenses PvP mais contrairement aux Champs de bataille, elle exige un véritable investissement (autre que temporel…), avec la constitution d'équipes stables de 2, 3 ou 5 joueurs et l'existence d'un ladder (échelle de classement). L'architecture de l'arène est très simple et convient parfaitement à son sujet : une bataille ouverte et sans merci entre les deux équipes, celui qui survit remporte l'épreuve !

1 POINTS SECONDAIRES

1 – La Barrière > Point d'intérêt ! À la frontière entre Nagrand et Shattrath, ce petit coin est l'endroit idéal pour farmer les chardons de mana, très prisés des raids. Il est malheureusement de plus en plus connu et de plus en plus occupé
2 – Ventejonc
3 – Caverne > Point quête ! Parlez à Lantresor juste devant la caverne
4 – Ruines de la Lame ardente > Point quête Alliance ! N'oubliez pas de libérer le pauvre Corki…
5 – Forteresse Kil'sorrau
6 – Guet des Clans > Point quête ! Parlez à Koissa et goûtez un peu de son insupportable trampoline
7 – Bassin de Telaari
8 – Faille de Sudevent
9 – L'Armurerie abandonnée > Point quête ! Parlez à Nitrin l'Instruit à l'intérieur de l'armurerie
10 – Oshu'gun > Point quête ! K'ure a une mission à vous confier…
11 – Champs des esprits
12 – Terres ancestrales > Point quête Horde ! Rendez vos hommages à la Mère Kashur
13 – Camp de forge : Peur
14 – La crête du Crépuscule
15 – Camp de forge : Haine
16 – Altruis le Souffrant > Point quête !
17 – Poste de Berceau-de-l'Été > Point quête ! N'oubliez pas les escortes du captif Mag'har (pour la Horde) et du captif Kurenaï (pour l'Alliance)
18 – Procession Mag'hari > Point quête Horde !
19 – Faille de Norsevent
20 – Colline des Cogneguerre
21 – Arène de sang > Point quête ! Avec un groupe équilibré, enchaînez les combats et validez une des série de quêtes les plus rentables de tout l'Outreterre !
22 – Ruines de Crâne ricanant

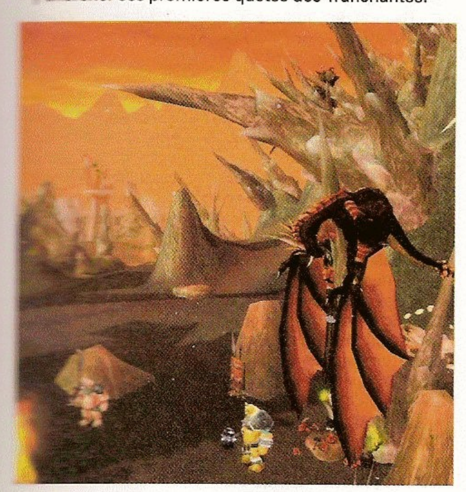
Les Tranchantes

Point clef
Point secondaire
Village (bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
Chemin aérien (bleu = Alliance / rouge = Horde)
Zone PvP
Donneur(s) de quête(s) (bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
Point d'intérêt
Instance

En quelques mots : Sans doute la région la plus négligée par les joueurs, qui y zappent bon nombre de quêtes, pressés peut-être d'atteindre la cour des grands et d'enchaîner directement sur Raz-de-Néant et Ombrelune ? C'est dommage, le coin est joli, un vrai paradis notamment pour les mineurs, et l'Expédition cénarienne de la Sylve Ruuan au moins vaut que l'on y effectue toutes ses quêtes. De toute façon, tôt ou tard, vous y viendrez en raid affronter le Roi des Ogres Maulgar et Gruul le Tue-Dragon.

POINTS CLEFS

1 – (Alliance) **Sylvanaar :** Le premier point d'attache pour l'Alliance. Les tailleurs y trouveront un Puit de Lune, les Chasseurs seront soulagés d'y dénicher tout ce dont ils ont besoin pour leur petit business quotidien, et l'ensemble des joueurs Alliance viendra y chercher ses premières quêtes des Tranchantes.



2 – (Horde) Bastion des Sire-Tonnerre : Le premier point d'attache pour la Horde. Vous y trouverez le nécessaire (fournitures d'artisanat, matériel pour chasseurs, et un bon lit où poser vos vieux os fatigués), plus quelques recettes d'alchimie. Les donneurs de quête ne sont pas nombreux, mais s'acharneront longuement sur votre cas.

3 – (Arène) Le Cercle de Sang : La seconde Arène d'Outreterre après celle de Nagrand. On ne présente plus les arènes, nouvelle attraction PvP de *Burning Crusade*, qui vous permet de viser les plus hautes récompenses PvP existantes mais exige, contrairement aux Champs de bataille, un véritable investissement personnel avec la constitution d'équipes stables de 2, 3 ou 5 joueurs et l'existence d'un ladder (échelle de classement). Le Cercle de Sang est d'une architecture presque aussi simple que son homologue de Nagrand, même si les rampes et le pont central viennent compliquer un poil les tactiques autant qu'offrir de nouvelles possibilités…

4 – (Neutre) **Sylve Ruuan :** La halte neutre de la région, bastion de l'Expédition cénarienne. Accomplissez scrupuleusement les quêtes, souvenez-vous qu'il vous faut atteindre le grade révéré dans chacune des factions principales pour vos accès aux raids à 25. À part ces quêtes, rien de notable dans le coin : de quoi réparer, manger, et c'est à peu près tout.

5 – (Alliance) **Poste de Toshley :** Seconde et dernière halte Alliance des Tranchantes, un nouveau pool de quêtes mais rien d'autre de particulier.

6 - (Horde) **Mok'nathal :** Seconde et dernière halte Horde des Tranchantes, un nouveau pool de quêtes mais rien d'autre de particulier.

7 – Le Repaire de Gruul : Un raid à 25, court et rapide, à la Onyxia… Du moins une fois que l'on en maîtrise la technique. Avantage non négligeable : il ne nécessite aucun accès ! Maulgar et ses sbires vous donneront du fil à retordre, quant à Gruul, le malheureux vient d'être victime d'un très (trop) méchant nerf, mais on espère bien le voir remis sur pieds à l'occasion d'un prochain patch…

POINTS SECONDAIRES

1 – Camp de forge : Terreur
2 – Cime du Vortex
3 – Camp de forge : Courroux
4 – Convent de l'Aile noire
5 – Bois aux corbeaux
6 – Roche'mok
7 – Grishnath
8 – Canyon de Lamecroc > Point d'intérêt ! C'est par ici que les voyageurs non-volants accèdent aux Tranchantes…
9 – Voile Lashh
10 – Le Bosquet vivant
11 – Bastion de Flèchelame > Point quête pour l'Alliance ! Parlez au Redresseur de torts Vuuleen dans la cage
12 – Mine de draénethyste
13 – Avant poste Masse-sanglante > Point quête pour la Horde ! Parlez au Sorcier-docteur T'chali
14 – La crête dentelée
15 – Passage vers la Porte de la Mort, à l'est
16 – Goulet bouillonnant
17 – Pont Crâne-du-ver > Point quête ! Parlez au Guetteur Lunombrage
18 – Camp Masse-sanglante
19 – Point d'accostage de Bash'ir
20 – Halte de Gangrorage
21 – Épine de cristal
22 – Voile Ruuan
23 – Goulet des lames
24 – Camp de forge : Colère
25 – Accostage de Raazan
26 – Avant-poste Flèchelame
27 – Porte de la Mort
28 – Crête chantante
29 – Le séjour de Vekhaar
30 – Le Voile Vekh

Raz-de-Néant

- Point clef
- Point secondaire
- Village (bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
- Chemin aérien (bleu = Alliance / rouge = Horde)
- Zone PvP
- Donneur(s) de quête(s) (bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
- Point d'intérêt
- Instance

En quelques mots : Peut-être le plus connu des décors de l'Outreterre, avec ses petites îles cosmiques et ses éruptions rocheuses flottantes, Raz-de-Néant est surtout réputé pour sa Zone 52, le paradis des joueurs en course vers leur niveau 70, et pour son Donjon de la Tempête, l'une des cours de récré préférées des mêmes joueurs une fois leur but atteint… Notez que la région entière serait à marquer d'un panneau « Point d'intérêt » : de Kirin Var aux alentours des Manaforges, vous dénicherez près d'une dizaine de bons coins où trouver du mana primordial – une diversité appréciable, qui évite aux farmers de trop se marcher dessus…

POINTS CLEFS

1 – (Neutre) **Zone 52 :** La place centrale incontestée de Raz-de-Néant. On y trouve un nombre de quêtes proprement affolant et bon nombre d'aventuriers y fêtent leur niveau 70. Notez la présence à l'auberge de représentants Aldor et Clairvoyants qui auront sans doute quelques missions à vous confier… Pas grand chose à se mettre sous la dent côté marchands, en revanche, à l'exception peut-être de Vixton Sifflepince, en charge des récompenses d'arène.

2 – (Neutre) **Écodôme des Terres-médianes :** Un petit coin de nature perdu dans l'immensité cosmique ! Le campement est minuscule, n'est pas desservi par les routes aériennes, mais vous y pouvez y accomplir quelques quêtes sympathiques.

3 – (Neutre) **La Foudreflèche :** Un Écodôme (qui comprend deux annexes : Sudron au nord, Percheciel à l'ouest) nettement plus intéressant que le précédent : voici la vraie seconde ville de Raz-de-Néant après la Zone 52. On y trouve un maître enchanteur (Asarnan), joaillier (Jazdalaad), un intendant du Consortium (Karaaz), et un marchand exotique (Rashaad) qui vous propose un assortiment de pets, notamment le très joli wyrmelin de mana (40 pièces d'or, tout de même !). Inutile de préciser que vous y trouverez votre comptant de quêtes. N'oubliez pas de revisiter l'endroit une fois que vous serez révéré auprès du Consortium, vous aurez de nouvelles quêtes à y prendre.

4 – (Neutre) **Cosmovrille :** À peine une bâtisse, trois PNJ et demi, et zéro quêtes, mais ce site est bien pratique pour planifier une petite sortie au Donjon de la Tempête tout proche. Vous pourrez au moins y réparer votre équipement et vous y réapprovisionner en composants lors des sorties difficiles !

5 – Le Donjon de la Tempête. Niveau 70 obligatoire, puisqu'on ne peut y accéder qu'en monture volante… Non, les invocations des Démonistes ne fonctionnent pas, non, il n'existe aucun moyen de contourner la règle, ne cherchez pas. Une fois à dos de monture volante, à vous les joies des trois donjons locaux (70) : Le Méchanar, La Botanica et L'Arcatraz ! Consultez nos guides pour apprendre tous leurs secrets…
Plus tard, bien plus tard, après être venu à bout d'une somme de prérequis monumentale (voir p. 31), vous reviendrez en raid à 25 pour parfaire votre maîtrise du pique-nique elfique au Donjon de la Tempête.



6 - Kirin Var : Une sympathique quantité de quêtes vous attend ici, filez donc taper la discute avec les deux PNJ qui occupent la Tour pourpre : le Lieutenant-ensorceleur Morran et le Protecteur Valemort. Notez que le coin est souvent très fréquenté par les chasseurs de granules de mana, surveillez donc vos arrières en PvP…

POINTS SECONDAIRES

1 – Manaforge B'naar
2 – Le Monceau
3 – Ruines d'Enkaat > Point quête !
4 – Camp de Boum
5 – Terrain d'essai
6 – Crête d'Arklonis
7 – Ruines Arklon
8 – Manaforge Coruu > Point quête pour les Clairvoyants !
9 – Bastion des Solfurie
10 – Manaforge Ara
11 – Mine de Trelleum
12 – La Ferraille
13 – Site d'invasion : Destructeur > Point quête ! (cherchez Drijya, juste un peu au nord-ouest)
14 – Les champs du vortex
15 – Manaforge Duro
16 – La Faille des Tempêtes
17 – La Désagrégation
18 – Aire de Tuluman > Point quête !
19 – Base de forge : Oubli
20 – Base de forge : Géhenne
21 – Site d'invasion : Suzerain
22 – Siège de Socrethar
23 – Écodôme Champlointain
24 – La pierre du Néant
25 – Ruines de Farahlon
26 – Poste de garde du Protectorat
27 – Lieu de rassemblement de l'Ethereum > Point quête !
28 – Manaforge Ultris
29 – Crête céleste
30 – Le plateau Vent-du-Vide

Vallée d'Ombrelune

En quelques mots : Si vous n'avez pas encore atteint votre niveau 70 (ce qui serait étonnant si vous avez fait la majorité des quêtes depuis la Péninsule jusqu'à Raz-de-Néant), vous le fêterez ici. Profitez-en pour acheter enfin votre monture volante, épique pour les plus riches, et n'oubliez pas d'accomplir les quêtes d'Oronok (voir 4 – La Ferme d'Oronok) et de Neltharaku (voir 7 – Les Champs d'Aile-du-Néant).

POINTS CLEFS

1 – (Horde) **Village d'Ombrelune** : c'est votre base de guerre dans cette région. Vous y trouvez notamment Dama Crin-Sauvage, le Maître des montures volantes ! Démarrez au plus tôt les quêtes de l'Apothicaire en chef Hildagard pour obtenir le très joli casque d'Ombrelune (de bons bonus, et il permet de voir la vie fantomatique d'Ombrelune).

2 – (Alliance) **Bastion des Marteaux-hardis :** C'est votre base de guerre pour cette région. Vous y trouvez notamment Brunn Flammebarbe, le Maître des montures volantes ! Démarrez au plus tôt les quêtes de Zorus l'Adjudicateur pour obtenir le très joli casque d'Ombrelune (de bons bonus, et il permet de voir la vie fantomatique d'Ombrelune).

3 – L'Autel de la damnation : Une importante suite de quêtes commence ici, auprès du Soigneterre Torlok, qui s'achève par une bataille épique contre Cyrukh le Seigneur de feu, avec de très jolies récompenses à la clef pour tous les nouveaux aventuriers 70… C'est également le prérequis pour accéder aux quêtes d'Oronok, voir point suivant.

4 - La Ferme d'Oronok : oui, il se fout ouvertement de vous, oui, vous avez envie de lui faire bouffer ses maudits tubercules jusqu'à ce mort s'en suive, mais soyez patients et accomplissez sans broncher la suite de tâches qu'il vous imposera. Il s'agit en effet du prérequis pour obtenir les trois quêtes épiques des Naaru, qui vous permettront au final de mettre la main sur la clef de l'Œil, raid du Donjon de la Tempête.

5 – (Aldor) L'Autel des Sha'tar : Interdit aux Clairvoyants !

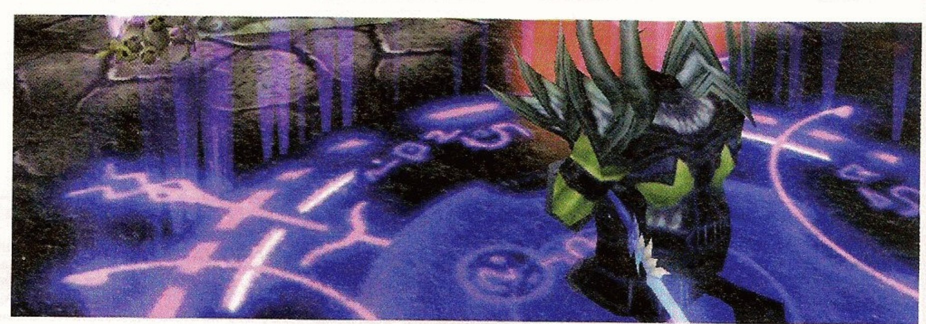
6 – (Clairvoyant) Le Sanctum des Étoiles : Interdit aux Aldor !

7 – Les Champs d'Aile-du-Néant : Il vous faut une monture volante pour aller à la rencontre de Neltharaku, qui fait sa petite ronde en l'air et vous confie une suite de quêtes vous permettant de passer neutre auprès de la faction Aile-du-Néant (non implémentée pour le moment, mais d'aucuns évoquent notamment de la possibilité d'acheter une monture Drake-du-Néant…).

8 – Le Temple Noir : Il possède déjà la réputation d'être l'instance la plus hardcore de *Burning Crusade*, ce qui est particulièrement difficile à vérifier étant donné qu'il n'est pas encore implémenté.

POINTS SECONDAIRES

1 – Site d'invasion : Cataclysme
2 – Débris sketh'lon
3 – Bastion de la légion
4 – La Forgemort > Point quête ! (allez visiter la petite tour ouest)
5 – Halte Illidari
6 – Campement sketh'lon
7 – Halte de l'Éclipse
8 – Champs éclipsions
9 – La Main de Guldan
10 – Les Gangrefosses > Point d'intérêt ! Idéal pour la chasse aux élémentaires de feu !
11 – Halte de Glissentaille
12 – Citerne de Glissentaille
13 – Ruines de Baa'ri
14 – La Cage du gardien > Point d'intérêt ! On y trouve la célèbre Maiev Chantelombre, gardienne d'Illidan, désormais prisonnière à son tour. Accomplissez ici toutes les quêtes : gageons qu'elles trouveront une suite tôt ou tard…
15 – Terrasse Ata'mal
16 – Ruines de Karabor
17 – Forteresse Gueule-de-dragon
18 – Défilé d'Aile-du-Néant
19 – L'autel des Ombres > Point d'intérêt ! C'est ici que les Tailleurs doivent venir confectionner leurs étoffes de l'ombre.
20 – La voie de la Conquête
21 – Guet cramoisi
22 – Escarpement Aile-du-Néant (accès monture volante) > Point de quête !





Réputation & récompenses

Introduction et priorités. Dix-neuf, c'est le nombre de nouvelles réputations apparues avec *Burning Crusade*. Clairvoyants, Aile-du-Néant, Sha'tar, Gardiens du Temps, le Consortium... La progression du niveau 60 au 70 fait apparaître moult factions, et on peut rapidement s'y perdre. Voici donc un petit guide à l'usage de tous, qui vous permettra de mieux cerner les récompenses et l'intérêt de chacune des réputations. De base, gardez en tête ce principe fondamental : vous devez monter prioritairement les réputations liées aux instances (Thrallmar (H) ou Bastion de l'Honneur (A), Expédition cénarienne, Ville basse et Sha'tar) pour accéder au plus vite au mode héroïque des instances obligatoires pour les accès au JcE (très) haut niveau. Vous pouvez en parallèle vous intéresser aux réputations liées à votre artisanat (consultez les récompenses de chacune). Certains objets à empocher peuvent également valoir le détour, mais vous trouverez de nombreux équivalents en instances 70.
Déroulé. Nous commençons notre tour d'horizon avec les réputations les plus... exotiques. Arriveront ensuite les factions aux récompenses plus nombreuses, avec justement leur détail, les instances liées, les PNJ et objets clés ou la manière de monter les réputations.

Les Tranquiliens (H)

Uniquement pour la Horde, cette faction apparaît dans la zone de départ des elfes de sang : les Terres fantômes. Elle vous permettra de vous équiper lors de votre progression dans la tranche de niveau 10-20 (notamment avec une cape intéressante une fois exalté). Finir toutes les quêtes du village Tranquilien suffit à vous amener très loin dans le niveau de réputation révéré, et deux quêtes répétables existent pour terminer en beauté votre combat contre le Fléau en compagnie des Réprouvés.

Exodar (A) & Lune-d'Argent (H)

Exodar et Lune-d'Argent sont les deux factions liées aux nouvelles races, respectivement draeneï (Alliance) et elfes de sang (Horde). Atteindre le niveau exalté dans ces réputations permet de chevaucher les montures spéciales : elekk pour Exodar et faucon-pérégrin pour Lune-d'Argent. Pour progresser dans ces réputations, il existe plus d'une centaine de quêtes liées (à réaliser dans les zones de départ de ces factions). Vous pouvez également les monter via le champ de bataille Alterac (en lootant les cadavres), ou bien via la quête répétable de la donation d'étoffes runiques dans les différentes capitales (20 étoffes runiques = +75 pts).

Aile-du-Néant



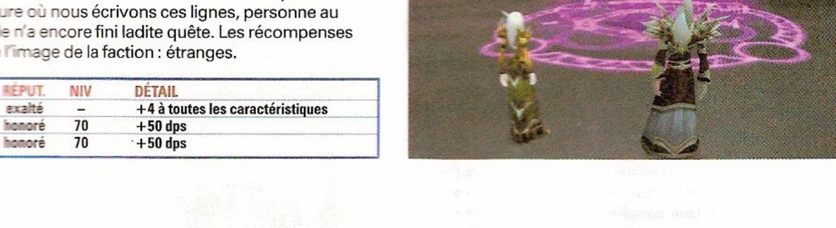
Pour accéder à la réputation 0/3000 neutre (impossible d'aller au-delà pour l'instant), il faut réaliser une longue suite de quête dans la Vallée d'Ombrelune. Cette suite de quêtes commence avec Un peu de gentillesse, donnée par Mordenaï dans les champs d'Aile-du-Néant, au sud-est de la Vallée d'Ombrelune. Une monture volante ou un équivalent druidique est obligatoire pour venir à bout de cette suite. Cette nouvelle réputation « en chantier » sera certainement liée au Temple Noir et pourrait bien, à terme, offrir la possibilité d'empocher un Drake comme monture volante.

Les Ligemort cendrelangue



Pour grimper dans le niveau neutre de la réputation Ligemort (impossible d'aller au-delà pour l'instant), il faut réaliser une longue suite de quêtes dans la Vallée d'Ombrelune. Cette aventure commence par la quête Les tablettes de Baa'ri, donnée par l'anachorète Ceyla à l'Autel des Sha'tar ou par l'Arcaniste Thelis au Sanctum des étoiles, selon votre affiliation avec l'Aldor ou les Clairvoyants. Cette réputation « en chantier » devrait être étoffée avec les patchs à venir.

La Balance des sables



Début de réputation : 0/3000 neutre
PNJ : Andormu > Grottes du Temps > Tanaris
Selon certaines sources, il faudrait être amical auprès de cette faction pour pouvoir pénétrer dans le sacro-saint Mont Hyjal. Comment passer amical ? Il semblerait que finir la quête Les fioles d'éternité (tuer Dame Vashj et Kael'Thas) nous amène à ce niveau de réputation. À l'heure où nous écrivons ces lignes, personne au monde n'a encore fini ladite quête. Les récompenses sont à l'image de la faction : étranges.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Formule : Enchant. d'anneau (caractéristiques)	enchant.	enchant. 375	exalté	–	+4 à toutes les caractéristiques
Flèche intemporelle	munition	–	honoré	70	+50 dps
Obus intemporel	munition	–	honoré	70	+50 dps

L'Œil pourpre

Début de réputation : 0/3000 neutre
PNJ : Apprenti Darius, forgeron Koren > Karazhan > Défilé de Deuillevent
Voici LA réputation liée à l'instance Karazhan. Malgré des récompenses anecdotiques, il est important de la monter (en tuant des monstres dans Karazhan et en réalisant les quêtes de l'archimage Alturus), pour deux choses :

- Une très jolie bague (Chevalière pourpre) disponible en quatre modèles, qui vous est donnée au niveau amical et qui évoluera, à la manière de la chevalière du vol de bronze de AQ40, à chaque niveau de réputation gagné auprès de l'Œil pourpre.
- Au niveau honoré, vous obtenez la quête Le journal de Medivh auprès de l'archimage Alturus devant Karazhan. Cette loooongue quête est obligatoire pour arriver à faire pop Plaie-de-nuit dans Karazhan, Plaie-de-nuit qui devra être tué dans le cadre de la quête liée à l'ouverture de la Caverne du sanctuaire du Serpent.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	REPUT.	NIV	DÉTAIL
Inscription d'endurance	bonus		honoré	70	Sur épaules / +7 à toutes les résistances
Dessin : L'Œil Givré	anneau	joaillerie 375	honoré	70	+12 END / +35 RG
Plans : Heaume de garde glace	tête (P)	forge 375	honoré	70	arm 1030 / +42 END / +50 RG
Plans : Cuirasse du garde glace	torse (P)	forge 375	honoré	70	arm 1268 / +21 END / +60 RG
Plans : Jambières de garde glace	jambes (P)	forge 375	révéré	70	arm 1110 / +30 END / +60 RG



Bastion de l'Honneur (A) et Thrallmar (H)

Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendant Alliance : Officier de logistique Ulrike > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Intendant Horde : Urgronn > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Objets clés : aucun
Instances liées : Remparts, Fournaise du sang, Salles brisées

Le Bastion de l'Honneur (A) et Thrallmar (H) sont les deux premières réputations auxquelles le joueur va se retrouver confronté dans *BC*. Elles correspondent aux réputations des bastions Horde et Alliance de la Péninsule des Flammes infernales. L'une ou l'autre de ces factions est incontournables, car elles vous donnent accès au mode héroïque des instances de la Citadelle des Flammes infernales (voir ci-après) !

Comment monter ses réputations ?

Évidemment, en réalisant toutes les quêtes de la zone de la Péninsule (et elles sont nombreuses). N'oubliez pas non plus qu'en validant les objectifs JcJ de la zone vous empochez des Marques, échangeables contre un fanion de « boost » reput/XP. Ce fanion vous applique un buff personnel de 30 minutes qui augmente la réputation Bastion ou Thrallmar de 25 %. Particulièrement intéressant lors des instances !

De neutre à honoré :
- (instance) Tuer des monstres des Remparts et de la Fournaise du sang : +5/mob, +50/boss
- (instance) Tuer des monstres des Salles brisées : +12/mob, +50/boss
- Accomplir les objectifs JcJ

De honoré à exalté :
- (instance) Tuer des monstres des Salles brisées : +12/mob, +50/boss
- Remplir les objectifs JcJ (jusqu'à 6000/12000 honoré)

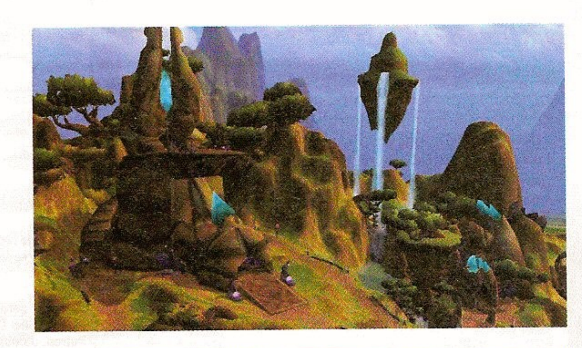
De révéré à exalté :
- (instance) Parcourir les instances héroïques de la Citadelle des Flammes infernales

Intérêts de ces deux factions

Il nécessaire d'atteindre au moins le niveau révéré : vous pourrez alors acheter la Clé en flammes forgées, qui débloque le mode héroïque des instances de la Citadelle.
Artisanat : Un set cuir de qualité moyenne.
Objets : Les récompenses au niveau honoré sont peu intéressantes. En revanche, à révéré, une bonne arme d'hast attend les Guerriers et un anneau ravira les soigneurs. À exalté, c'est la foire aux armes avec une épée pour tank, une épée pour lanceur de sort dps, et, enfin, un arc/fusil (selon la faction) pour les Chasseurs. Très bon niveau global.
Glyphes (bonus sur tête) : Il y a d'abord le glyphe de RF, indispensable pour les donjons de haut niveau (honoré). Ensuite, on trouve un très bon glyphe pour soigneur (révéré).

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Dessin : Olivine durcie	gemme	joaillerie 315	amical	–	Jaune ou bleue / +4 END / +3 def
Patron : Ceinture de traqueur gangrené	taille (M)	cuir 350	amical	69	arm 357 / +18 AGI +17 INT / +50 P.att / ●● > + 4 END
Formule : Enchant. de brassard (soins excellents)	enchant.	enchant. 325	amical	–	+30 soins
Patron : Armure de jambes en peau de cobra	bonus	cuir 335	honoré	60	Sur jambes / +40 P.att / +10 ccrit
Recette : Élixir d'agilité majeure	élixir	alchimie 330	honoré	55	+35 AGI / +20 ccrit. Dure 1 h
Plans : Brassards de traqueur gangrené	poignets (M)	cuir 360	honoré	70	arm 283 / +18 AGI +11 INT / +38 P.att / ● > +3 END
Épée longue de fantassin (A)	épée 1M		honoré	60	dps 52.9 (77-14 x 2.10) / +16 END / +11 cdt / +22 P.att
Hache de guerre de grunt (H)	hache 1M		honoré	60	dps 52.9 (77-14 x 2.10) / +16 END / +11 cdt / +22 P.att
Bague de sage (A)	anneau		honoré	60	+15 INT / +14 scrit / +18 sorts & soins
Bague de long-voyant (H)	anneau		honoré	60	+15 INT / +14 scrit / +18 sorts & soins
Patron : Cuirasse de traqueur gangrené	torse (M)	cuir 360	honoré	70	arm 646 / +26 AGI +26 INT / +52 P.att / ●●● > + 6 END
Glyphe de sauvegarde (Feu)	bonus		honoré	70	Sur tête / +20 RF
Recette : Transmutation de diamant Brûleciel	transmut.	alchimie 350	honoré	–	Crée un diamant Brûleciel
Dessin : Crabe de pierre d'aube	bijou	joaillerie 370	révéré	70	+32 def / ut > +125 esq pdt 20 s
Clé en flammes forgées	clé		révéré	–	Déverrouille le mode héroïque pour la citadelle des Flammes infernales
Formule : Enchant. de plastron (carac. exception.)	enchant.	enchant. 345	révéré	–	+6 à toutes les caractéristiques
Glyphe de renouveau	bonus		révéré	70	Sur tête / +35 soins / +7 mana | 5s
Hallebarde forgée en enfer (A)	arme d'hast		révéré	70	dps 93.3 (261-392 x 3.50) / +26 AGI / +19 cdt / +92 P.att
Lame noircie (H)	arme d'hast		révéré	70	dps 93.3 (261-392 x 3.50) / +26 AGI / +19 cdt / +92 P.att
Anneau de convalescence (A)	anneau		révéré	70	+15 INT / +57 soins / +4 mana | 5s
Bague Ancestrale (H)	anneau		révéré	70	+15 INT / +57 soins / +4 mana | 5s
Plans : Pointe de bouclier en gangrefer	bonus	forge 360	exalté	–	Sur bouclier / +26-38 dgt sur blocage
Patron : Armure de jambe en cobra du Néant	bonus	cuir 365	exalté	60	Sur jambes / +45 P.att / +12 ccrit
Tabard du bastion de l'Honneur	tabard		exalté	–	
Appel de l'Honneur (A)	épée 1M		exalté	70	dps 78.9 (99-185 x 1.80) / +12 END / +16 def / +6 cdt
Porteguerre (H)	épée 1M		exalté	70	dps 78.9 (99-185 x 1.80) / +12 END / +16 def / +6 cdt
Mousquet de vétéran (A)	arme à feu		exalté	70	dps 72.0 (136 -253 x 2.70) / +11 AGI / +11 cdt / +22 P.att
Arc de tireur d'élite (H)	arc		exalté	70	dps 73.7 (206-207 x 2.80) / +11 AGI / +11 cdt / +22 P.att
Lame de l'archimage (A)	épée 1M		exalté	70	dps 41.4 (31-118 x 1.80) / +12 END +11 INT / +21 scrit / +150 sorts & soins
Mande-foudre (H)	épée 1M		exalté	70	dps 41.4 (31-118 x 1.80) +12 END +11 INT / +21 scrit / +150 sorts & soins

Kurenaï (A) et Mag'har (H)



Intendant Kurenaï : Nasaru > Telaar > Nagrand
Intendant Mag'har : Approvisionneur Nasula > Telaar > Nagrand
Objet clé : Perles de guerre d'obsidienne
Zone liée : Nagrand

La majorité des quêtes liées à ces deux factions se déroulent à Nagrand. Niveau récompenses, rien d'exceptionnel à noter, si ce n'est des patrons pour travailleur du cuir, une transmutation pour alchimiste, des objets orientés vers les Druides et les Chasseurs, et, évidemment, la monte de talbuk au niveau exalté.

Monter ces réputations

En plus des quêtes classiques trouvées à Nagrand, vous pouvez rendre de manière répétée (jusqu'au niveau exalté) 10 Perles de guerre d'obsidienne (à looter sur tous les Ogres de Nagrand) pour empocher 500 points de réputation. Tuer les disciples du Conseil de l'ombre ou les mobs près du Berceau-de-l'Été augmente également cette réputation.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Patron : Ceinture de la furie du Néant	taille (M)	cuir 340	amical	67	arm 339 / +27 END / +21 sorts & soins / +9 mana | 5s / ●● > +3 scrit
Patron : Jambières de la furie du Néant	jambes (M)	cuir 340	honoré	67	arm 527 / +37 END / +29 sorts & soins / +10 mana | 5s / ●●● > +4 scrit
Patron : Sac de mineur renforcé	conteneur	cuir 325	honoré	–	Sac de mineur 28 places
Patron : Bottes de la furie du Néant	pieds (M)	cuir 350	révéré	69	arm 392 / +36 END / +21 sorts & soins / +7 mana | 5s / ●● > +3 scrit
Recette : Transmutation primordiale	transmut.	alchimie 350	révéré	–	Transmute un Feu primordial en une Terre primordiale
Kilt Kurenaï (A)	jambes (C)		révéré	70	arm 256 / +11 INT / +18 scrit / +44 sorts & soins
Jambières de la Tempête (H)	jambes (C)		révéré	70	arm 256 / +11 INT / +18 scrit / +44 sorts & soins
Bague des esprits élémentaires (A)	anneau		révéré	70	+15 END +26 INT +15 ESP
Bague des esprit ancestraux (H)	anneau		révéré	70	+15 END +26 INT +15 ESP
Casque de long-voyant (A)	tête (M)		exalté	70	arm 530 / +37 END +25 INT / +50 P.att / ●●● > +4 ccrit
Coiffure d'implorateur de la terre (H)	tête (M)		exalté	70	arm 530 / +37 END +25 INT / +50 P.att / ●●● > +4 ccrit
Don d'Arechon (A)	masse 2M		exalté	70	dps 93.3 (261-392 x 3.50) / +42 cdt / +84 P.att
Volonté d'Hurlenfer (H)	hache 2M		exalté	70	dps 93.3 (261-392 x 3.50) +42 cdt / +84 P.att
Cape des esprits anciens (A)	cape		exalté	70	arm 78 / +15 END +26 INT / +6 mana | 5s
Couverture de cérémonie	cape		exalté	70	arm 78 / +15 END +26 INT / +6 mana | 5s
Rênes de talbuk de monte	monture	monte 150	exalté	60	Vitesse 100 % – Cobalt, argenté, brun ou blanc
Rênes de talbuk de guerre	monture	monte 150	exalté	60	Vitesse 100 % – Cobalt, argenté, brun ou blanc
Tabard Kurenaï	tabard		exalté	–	

L'Aldor et les Clairvoyants

La grosse question que tout nouvel arrivant à Shattrath se pose est : « Faut-il que je prête allégeance à l'Aldor ou aux Clairvoyants ? ». Honnêtement, il est parfaitement impossible de répondre pour vous à cette question, considérant que l'intérêt dépend de votre classe (bon courage aux Voleurs !), de votre type de jeu et de vos artisanats. Pour prendre votre décision, regardez bien les tableaux ci-dessous, observez attentivement les inscriptions (bonus permanents sur pièces d'épaules) et avisez en conséquence. Fondamentalement, il n'y a pas de « mauvais » choix, vous trouverez forcément des choses qui vous conviendront dans les récompenses des deux factions.

N'oubliez pas que les quêtes que vous réaliserez pour l'Aldor feront baisser votre réputation Clairvoyants et inversement. Pour assurer l'autonomie de votre guilde, il est important d'avoir des artisans affiliés aux deux factions pour fabriquer le matériel de résistance, incontournable à très haut niveau.

Changer d'allégeance

Certains psychopathes de l'artisanat auront peut-être envie, une fois exalté dans une des deux allégeances, de passer exalté dans l'autre. Oui, vous gardez les recettes apprises (un Joaillier pourra ainsi avoir les six dessins de ces deux factions, au lieu de trois) mais vous perdez l'accès aux objets de votre allégeance d'origine. Pour ce faire, un seul moyen : réaliser une quête répétable (disponible à Shattrath) qui fera baisser la réputation où vous êtes exalté en augmentant votre nouvelle réputation.

- Si vous êtes exalté Aldor et voulez passer amical Clairvoyants, vous devrez réaliser la quête des Œil de basilic, que vous rendrez par huit. Un total de 1 250 Œil de basilic sera nécessaire.
- Si vous êtes exalté Clairvoyants et voulez passer amical Aldor, vous devrez réaliser la quête des Glandes à venin Croc-effroi, que vous rendrez par huit. Un total de 1 250 Glandes à venin Croc-effroi sera nécessaire.

L'ALDOR

Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendants : Endarin et Saalyn > Banque Aldor > Shattrath
Objets clés : Énorme glande à venin Croc-effroi, Marque de Sargeras, Marque de Kil'jaeden, Armes gangrenées
Instances liées : Labyrinthe des ombres (+++), Méchanar (-), Arcatraz (-)

Vous pouvez montrer votre allégeance à L'Aldor avec un peu plus d'une cinquantaine de quêtes. Ces quêtes sont reparties entre Shattrath, la Vallée d'Ombrelune et Raz-de-Néant. Suite à votre arrivée à Shattrath, et après une visite des lieux, vous pouvez prêter allégeance à L'Aldor, ce qui vous fait passer amical envers ses membres.

Comment monter sa réputation ?

Plusieurs moyens, en plus des quêtes « classiques », sont à votre disposition.

De détesté à amical
- (quête répétable) Apporter 8 Glandes à venin Croc-effroi : +250

De amical à honoré
- (quête répétable) Rendre des Marques de Kil'jaeden : +25/Marque
- (quête répétable) (niv. 68 requis) Rendre des Marques de Sargeras : +25/Marque

De honoré à exalté
- (quête répétable) Rendre des Marques de Sargeras : +25/Marque
- (quête répétable) Rendre des Armes gangrenées : +350/Arme, plus 1 Poussière sacrée (nécessaires pour acheter les inscriptions)

Intérêts de cette faction

Artisanat : on note la présence de quatre sets ; deux pour le travail du cuir (flamécaille et déminage), un pour la forge (Plaie-des-flammes) et un pour les couturiers (Cœur-de-flammes), offrant une résistance au feu de 100 à 140 sur 3 ou 4 pièces, selon les sets. Le renfort pour jambes orientés soins pour les classes de tissu sera accessible aux Couturiers en version rare puis épique. Tout comme chez leurs homologues Clairvoyants, trois dessins sont disponibles pour la joaillerie, notamment au niveau révéré, avec la possibilité de créer un excellent bijou RO.

Objets : L'Aldor vous permet d'acquérir, dès le niveau honoré, une robe pour tissu dps, contrairement aux Clairvoyants, qui ne vous proposent pas d'objet avant le statut révéré. Là où les Clairvoyants offrent un bon bâton pour soigneur, L'Aldor propose un équivalent pour lanceur de sorts dps. Les Guerriers sont plutôt bien lotis, quel que soit leur arbre de talent, avec un torse orienté défense et, au niveau de réputation suivant, une épée à une main, qui peut aussi séduire les Voleurs. Toutes les classes à mana apprécieront le collier épique avec de nombreuses statistiques et de la régénération de mana.

Inscriptions (bonus sur épaules) : les inscriptions mettent en avant les bonus aux dégâts pour les lanceurs de sorts et la puissance d'attaque pour les classes de corps à corps (contre le % de critique, sorts et CaC, chez les Clairvoyants). De la même façon, le bonus aux soins est mis en avant par rapport à la régénération de mana. Les glyphes orientés esquive s'adresseront plutôt aux Voleurs ou équivalent, même si les Guerriers peuvent y trouver leur compte.



OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	REPUT.	NIV	DÉTAIL
Dessin : Draénite dorée resplendissante	gemme	joaillerie 305	amical	–	Jaune / +6 scrit
Patron : Brassards Cœur-de-flammes	poignets (T)	couture 350	amical	69	arm 67 / +12 END +8 INT / +30 RF
Plans : Brassards Plaie-des-flammes	poignets (P)	forge 350	amical	69	arm 497 / +15 END / +28 RF / ● > +2 parade
Patron : Ceinture de déminage	taille (C)	cuir 350	honoré	69	arm 160 / +27 END / +30 RF / ●● > +3 P.att
Patron : Ceinture en flamécaille	taille (M)	cuir 350	honoré	69	arm 357 / +27 END / +30 RF / ●● > +8 P.att
Dessin : Draénite ombreuse royale	gemme	joaillerie 305	honoré	–	Rouge ou bleue / +7 sorts & soins / +1 mana | 5s
Plans : Gants Plaie-des-flammes	mains (P)	forge 360	honoré	70	arm 722 / +21 END / +30 RF / ●● > +3 parade
Patron : Gants Cœur-de-flammes	mains (T)	couture 360	honoré	70	arm 97 / +15 END +11 INT / +40 RF
Patron : Fil ensorcelé argenté	bonus	couture 335	honoré	60	Sur jambes. +46 soins +15 END
Robe d'anachorète	torse (T)		honoré	70	arm 156 / +16 END +38 INT +18 ESP / +29 sorts & soins / ●●● > +2 mana | 5s
Patron : Bottes en flamécaille	pieds (M)	cuir 350	révéré	69	arm 437 / +27 END / +30 RF / ●● > +6 P.att
Patron : Bottes de déminage	pieds (C)	cuir 350	révéré	69	arm 196 / +27 END / +30 RF / ●● > +6 P.att
Plans : Cuirasse Plaie-des-flammes	torse (P)	forge 365	révéré	70	arm 1164 / +19 END / +40 RF / ●●● > +4 def
Patron : Renfort d'armure de redresseur de torts	bonus	cuir 325	révéré	55	Sur torse, jambes, mains ou pieds. +8 def
Bâton Auchenaï	bâton		révéré	70	dps 62.8 (92-172 x 2.10) / +46 INT / +19 cdt / +26 scrit / +121 sorts & soins
Haubert de redresseur de torts	torse (P)		révéré	70	arm 1164 / +39 END / +46 def / +19 esq
Dessin : Pendentif de la fin des ombres	cou	joaillerie 360	révéré	70	+18 END / +30 RO / ut > absorbe 900-2700 dgt d'ombre sur le groupe. Dure 5 min
Bague de gardelumière	anneau		révéré	70	+18 AGI +27 END / +38 P.att
Patron : Gilet Cœur-de-flammes	torse (T)	couture 370	exalté	70	arm 156 / +30 END +19 INT / +50 RF
Patron : Jambières en flamécaille	jambes (M)	cuir 350	exalté	69	arm 556 / +30 END / +40 RF / ●●● > +8 P.att
Patron : Pantalon de déminage	jambes (C)	cuir 350	exalté	69	arm 249 / +30 END / +40 RF / ●●● > +8 P.att
Plans : Casque Plaie-des-flammes	tête (P)	forge 355	exalté	70	arm 930 / +19 END / +40 RF / ●●● > +4 cdt
Patron : Fil ensorcelé doré	bonus	couture 375	exalté	60	Sur jambes. +51 soins / +18 END
Médaillon du porteur de lumière	cou		exalté	70	+16 END +28 INT / +6 mana | 5s
Brant de redresseur de torts	épée 1M		exalté	70	dps 78.8 (143-267 x 2.60) / +18 cdt / +38 P.att
Tabard de l'Aldor	tabard		exalté	–	

INSCRIPTIONS (Épaules uniquement)	COÛT	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Inscription de discipline	2 poussières sacrées	honoré	64	+15 sorts & soins
Inscription de foi	2 poussières sacrées	honoré	64	+29 soins
Inscription de vengeance	2 poussières sacrées	honoré	64	+26 P.att
Inscription de sauvegarde	2 poussières sacrées	honoré	64	+13 esq
Inscription supérieure de discipline	8 poussières sacrées	exalté	70	+18 sorts & soins / +10 scrit
Inscription supérieure de foi	8 poussières sacrées	exalté	70	+33 soins / +4 mana | 5s
Inscription supérieure de vengeance	8 poussières sacrées	exalté	70	+30 P.att / +10 ccrit
Inscription supérieure de sauvegarde	8 poussières sacrées	exalté	70	+15 esq / +10 def



LES CLAIRVOYANTS

Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendants : Enuril et Veredis > Banque des Clairvoyants > Shattrath
Objets clés : Chevalière Aile-de-feu, Chevalière Solfurie, Tome des Arcanes
Instances liées : Botanica, Méchanar, Arcatraz

Vous pouvez montrer votre réputation auprès des Clairvoyants avec un peu plus d'une cinquantaine de quêtes. Ces quêtes sont réparties entre Shattrath, la Vallée d'Ombrelune et Raz-du-Néant. Suite à votre arrivé à Shattrath, et après une visite des lieux, vous pouvez prêter allégeance aux Clairvoyants, ce qui vous fait passer amical envers eux.

Comment monter sa réputation ?

Plusieurs moyens, en plus des quêtes « classiques », sont à votre disposition.

De détesté à amical
- (quête répétable) Apporter 8 Œil de basilic : +250

De amical à honoré
- (quête répétable) Rendre des Chevalières Aile-de-feu : +25/Chevalière
- (quête répétable) (niv. 68 requis) Rendre des Chevalières Solfurie : +25/Chevalière

De honoré à exalté
- (quête répétable) Rendre des Chevalières Solfurie : +25/Chevalière
- (quête répétable) Rendre des Tomes des Arcanes : +350/Tome, plus 1 Rune des Arcanes (nécessaires pour acheter les inscriptions)

Intérêts de cette faction

Artisanat : on note la présence de trois sets, deux pour le travail du cuir (gangrécailles et sabot-fourchu) et une pour la forge, offrant une résistance aux arcanes de 100 sur 3 pièces. Le renfort pour jambes orienté dégâts des sorts pour les classes de tissu est accessible aux Couturiers en version rare puis épique. Les Joailliers ne sont pas en reste avec trois dessins. On remarquera la recette (révéré) qui permet de créer un excellent bijou RN. Pour les alchimistes, les Clairvoyants seront les seuls susceptibles de vous satisfaire avec une seule et unique recette : l'Élixir de maîtrise du feu majeure.

Objets : côté tissu, on y trouve un bon bâton pour soigneur (révéré) et un bel anneau pour dps (exalté). En ce qui concerne le cuir, les Voleurs et les Druides féral apprécieront les jambières, que les Voleurs pourront compléter avec une excellente dague une fois exaltés.

Inscriptions (bonus sur épaules) : les inscriptions mettent en avant les bonus de scores critiques aussi bien au corps à corps que pour les lanceurs de sorts. La régénération de mana y prime sur le bonus aux soins, contrairement à ce qui se voit sur les inscriptions de L'Aldor. Les inscriptions pour tanks offrent des bonus au score de défense, auquel s'ajoutera un peu d'esquive.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Dessin : Grenat sanguin runique	gemme	joaillerie 315	amical	–	Rouge / +7 sorts & soins
Plans : Ceinture enchantée en adamantite	taille (P)	forge 335	amical	70	arm 644 / +21 END / +30 RA / 🔵🟡 > +3 def
Dessin : Olivine éblouissante	gemme	joaillerie 325	honoré	–	Jaune ou bleue / +3 INT / +1 mana|5s
Patron : Gants enchantés en gangrécailles	mains (M)	cuir 350	honoré	69	arm 397 / +27 END / +30 RA / 🔵🔵 > +6 P.att
Patron : Bottes enchantées du sabot-fourchu	pieds (C)	cuir 350	honoré	69	arm 196 / +27 END / +30 RA / 🔵🔵 > +6 P.att
Patron : Fil ensorcelé mystique	bonus	couture 335	honoré	60	Sur jambes / +15 END / +25 sorts & soins
Plans : Bottes enchantées en adamantite	pieds (P)	forge 335	honoré	70	arm 787 / +21 END / +30 RA / 🔵🔴 > +3 esq
Dessin : Pendentif de flétrissure	cou	joaillerie 360	révéré	70	+18 END / +30 RN / ut > absorbe 900-2700 dgt de nature sur le groupe. Dure 5 min
Recette : Élixir de maîtrise du feu majeure	élixir	alchimie 345	révéré	50	+65 sorts feu. Dure 1 h
Patron : Bottes enchantées en gangrécailles	pieds (M)	cuir 350	révéré	69	arm 437 / +27 END / +30 RA / 🔵🔵 > +6 P.att
Patron : Gants enchantés du sabot-fourchu	mains (C)	cuir 350	révéré	69	arm 178 / +27 END / +30 RA / 🔵🔵 > +6 P.att
Plans : Cuirasse enchantée en adamantite	torse (P)	forge 360	révéré	70	arm 1154 / +27 END / +40 RA / 🔵🔵🟡 > +4 cdt
Gantelets de l'élu	mains (P)		révéré	70	arm 728 / +15 AGI +30 END / +35 def
Jambières de serviteur	jambes (C)		révéré	70	arm 256 / +28 END / +26 cdt / +92 P.att
Canne de prophète	bâton		révéré	70	dps 62.8 (92-172 x 2.10) / +28 END +46 INT / +228 soins / 10 mana|5s
Gemme de sang de Clairvoyants	bijou		révéré	70	+32 cdt sorts / ut > +150 sorts ou +280 soins pdt 15 s
Patron : Renfort d'armure de magistère	bonus	cuir 325	révéré	55	Sur torse, jambes, mains ou pieds / +3 mana|5s
Patron : Jambières enchantées du sabot-fourchu	jambes (C)	cuir 350	exalté	69	arm 249 / +30 END / +40 RA / 🔵🔵🔵 > +8 P.att
Patron : Jambières enchantées en gangrécailles	jambes (M)	cuir 350	exalté	69	arm 556 / +30 END / +40 RA / 🔵🔵🔵 > +8 P.att
Plans : Jambières enchantées en adamantite	jambes (P)	forge 365	exalté	70	arm 1019 / +27 END / +40 RA / 🔴🔵🔵 > +4 def
Patron : Fil ensorcelé runique	bonus	couture 375	exalté	60	Sur jambes / +18 END / +27 sorts & soins
Lame de serviteur	dague		exalté	70	dps 78.7 (94-142 x 1.50) / +21 AGI +21 END
Chevalière de prophète	anneau		exalté	70	+22 END / +11 scrit / +33 sorts & soins
Tabard des Clairvoyants	tabard		exalté	–	

INSCRIPTIONS (Épaules uniquement)	COÛT	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Inscription de la lame	2 runes des arcanes	honoré	64	+13 ccrit
Inscription du chevalier	2 runes des arcanes	honoré	64	+13 def
Inscription de l'oracle	2 runes des arcanes	honoré	64	+5 mana|5s
Inscription de l'orbe	2 runes des arcanes	honoré	64	+13 scrit
Inscription supérieure de la lame	8 runes des arcanes	exalté	70	+15 ccrit / +20 P.att
Inscription supérieure du chevalier	8 runes des arcanes	exalté	70	+15 def / +10 esq
Inscription supérieure de l'oracle	8 runes des arcanes	exalté	70	+22 soins / +6 mana|5s
inscription supérieure de l'orbe	8 runes des arcanes	exalté	70	+12 sorts & soins / +15 scrit

L'Expédition cénarienne

Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendant : Fedryen Vivelance > Refuge cénarien > Marécages de Zangar
Objets clés : Morceaux de plante non identifiés, Armes de Glissecroc
Instances liées : Enclos aux esclaves, Basse-tourbière, Caveau de la vapeur, Caverne du sanctuaire du Serpent

Vous commencerez les quêtes pour le compte de l'Expédition tout à l'ouest de la Péninsule des Flammes infernales et les continuerez dans le Marécage de Zangar. Cette réputation est incontournable, car elle donne accès au mode héroïque des instances du Réservoir de Glissecroc (voir ci-après).

Comment monter sa réputation ?

Il y a plus d'une soixantaine de quêtes liées à cette réputation. Ces quêtes sont reparties entre le Marécage, les Tranchantes et Raz-de-Néant. De plus, vous pourrez :

Jusqu'à honoré
- (quête répétable) Remettre 10 Morceaux de plantes non identifiées à Lauranna Thar'well : +250, plus un sac de plantes. Dans les sacs, vous pouvez trouver une plante rare qui vous permet de gagner 500 à 800 points de réputation supplémentaires
- (instance) Basse-tourbière et Enclos des Esclaves : +7/mob, +50/boss

De honoré à exalté
- (quête répétable) Ordres de Dame Vashj, obtenue dans le Caveau de la vapeur, qui permet de rendre les Armes de Glissecroc à Ysiel Chantelevent à l'Expédition cénarienne du Marécage de Zangar : +75/Arme
- (instance) Caveau de la vapeur : +12/mob, +50/boss

De révéré à exalté
- (instance) Parcourir les instances héroïques du Réservoir de Glissecroc : +13/mob, +250/boss

Intérêts de cette faction

Ce n'est qu'une fois révéré auprès de l'Expédition que vous pourrez acheter la Clé du Réservoir, qui débloque le mode héroïque des instances de Glissecroc.
Artisanat : Les forgerons seront aux anges avec six patrons, dont trois épiques. La résistance à la nature est d'ailleurs à l'honneur. À l'arrivée : trois pièces en plaques qui monteront à 170 la RN de vos tanks. Cinq patrons pour les artisans du cuir, dont l'excellent renfort pour jambes (+35 END, +12 AGI).
Objets : Le côté druidique prédomine, avec quelques bons objets pour les Druides spé féral.
Glyphes (bonus sur tête) : Un glyphe d'augmenta[tion] de la puissance d'attaque (révéré), et, pour de fu[turs] donjons HL, le glyphe de RN (honoré).

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Schéma : Grenade fumigène verte	consommable	ingénierie 335	amical	–	Marque un emplacement pdt 5 min
Fusée d'expédition	consommable		amical	60	Appelle à l'aide une unité de l'Expédition cénarienne à l'aide
Patron : Bottes du sabot-fourchu épaisse	pieds (C)	cuir 335	amical	69	arm 198 / +37 END / +24 def / ●● > +3 esq
Patron : Jambières du sabot-fourchu épaisse	jambes (C)	cuir 335	honoré	70	arm 251 / +42 END / +34 def / ●●● > +4 esq
Plans : Pierre à aiguiser adamantine	consommable	forge 350	honoré	60	+12 dgt / +14 ccrit sur armes tranchantes. Dure 30 min
Plans : Pierre de lest d'adamantite	consommable	forge 350	honoré	60	+12 dgt / +14 ccrit sur armes contondantes. Dure 30 min
Recette : Transmutation de diamant Tonneterre	transmut.	alchimie 350	honoré	–	Crée un diamant Tonneterre
Patron : Armure de jambes en cuir-fourchu	bonus	cuir 335	honoré	60	Sur jambes / +30 END +10 AGI
Plans : Rune de garde supérieure	consommable	forge 350	honoré	60	Sur torse / Absorbe 400 dgt toute les 2 min. Dure 1
Flèches d'éclaireur	munition		honoré	61	+26 dps
Gourdin du protecteur	masse 1M		honoré	62	dps 41.4 (62-145 x 2.50) / +16 END + 11 INT / +105 soins / +5 mana/5s
Haubert de sylvegarde	torse (C)		honoré	62	arm 238 / +39 AGI +30 END / ●●● > +4 cdt
Bâton de marche d'explorateur	bâton		honoré	62	dps 72.0 (132-199 x 2.30) / +51 END +68 P.att / Vitesse course + +
Glyphe de sauvegarde	bonus		honoré	70	Sur tête / +20 RN
Dessin : Panthère d'œil de nuit	bijou	joaillerie 370	révéré	70	+1 camouflage / +54 P.att / ut > +320 P.att pdt 12 s
Patron : Gilet du sabot-fourchu épais	torse (C)	cuir 360	honoré	70	arm 290 / +52 END / +28 def / ●●● > +4 esq
Formule : Enchant. de Gants (Frappe-sort)	enchant.	enchant. 360	révéré	–	Sur mains / +15 cdt sorts
Recette : Transmutation primordiale	transmut	alchimie 350	révéré	–	Transmute une Eau primordiale en un Air primordial
Plans : Heaume de la garde fauve	tête (P)	forge 375	révéré	70	arm 1 030 / +30 END / +50 RN / +2
Plans : Jambières de la garde fauve	tête (P)	forge 375	révéré	70	arm 1 110 / +30 END / +60 RN
Flèche de sylvegarde	munition		révéré	62	+37 dps
Glyphe de férocité	bonus		révéré	70	Sur tête / +34 P.att / +16 cdt
Clé du Réservoir	clé		révéré	70	Déverrouille le mode héroïque pour les instances de Glissecroc
Capuche de gardien	tête (T)		révéré	70	arm 127 / +21 END +36 INT +14 ESP +79 soins
Force de l'indompté	cou		révéré	70	+27 END / +19 def / +18 esq
Recette : Potion de protection contre la nature majeure	potion	alchimie 360	exalté	60	Absorbe 2800-4000 dgt de nature. Dure 1 h
Recette : Flacon de sagesse distillée	flacon	alchimie 300	exalté	50	Mana maximum +2000. Dure 1 h
Plans : Cuirasse de la garde fauve	torse (P)	forge 375	exalté	70	arm 1 268 / +15 END / +60 RN / +14
Patron : Armure de jambes de faille du Néant	bonus	cuir 356	exalté	60	Sur jambes / +35 END +12 AGI
Dessin : La garde naturelle	anneau	joaillerie 375	exalté	70	+12 END / +35 RN
Gardien de la terre	masse 2M		exalté	70	dps 102.5 (142-274 x 3.20) / arm 500 / +24 def / +24 comp. combat farouche +525 P.att en félin, ours, sélénien
Orbe d'implorateur céleste	main gauche		exalté	70	+15 INT / +11 ESP / +62 soins
Don d'Ashyen	anneau		exalté	70	+28 END / +20 cdt sorts / +22 sorts
Tabard de l'expédition cénarienne	tabard		exalté	–	

Sporeggar

Début de réputation : 0/3000 inamical
Intendant : Mycah > Sporeggar > Marécage de Zangar
Objets clés : Sac de spores mûrs, Spores fertiles, Vrilles de seigneur-tourbe, Chapeluisant, Hibiscus sanguin
Instance liée : Basse-tourbière

Sympas comme tout, ces Sporelins, mais un brin dépendants de votre capacité à tout régler pour eux ! Vous les trouverez (ainsi que leur village) tout à l'ouest du Marécage de Zangar. Originalité de cette réputation : une nouvelle quête s'ouvrira au niveau exalté et vous permettra d'empocher trois armes, très moyennes tout de même, vu l'investissement (voir tableau).

Comment monter sa réputation ?

Vous pouvez accomplir une quinzaine de quêtes pour le compte de ces hommes-champignons. Celles-ci sont disponibles pour la majorité au niveau amical. Vous pouvez également :

De inamical à amical
- (quête répétable) Apporter 10 sacs de Spores mûrs à Fahssn : +750
- (quête répétable) Apporter 6 Vrilles de seigneurs-tourbe à Fahssn : +750

De inamical à révéré
- Tuer des géants fongiques au Vallon des pontes et à la Crête des boues : +15 pts/mob

De neutre à amical
- (quête répétable) Ramener 10 Chapeluisants à Msshi'fn : +750

De neutre à exalté
- (quête répétable) Ramener 10 Spores fertiles à Gshaff : +750, plus 1 Chapeluisant

De amical à exalté
- (quête répétable) Tuer des nagas Écailles-sanglantes pour Gzhun'tt : +750
- (quête répétable) Ramenez 5 Hibiscus sanguins à Gzhun'tt : +750

Intérêts de cette faction

L'intendant sporelin, situé à Sporeggar, ne propose que peu d'objets. Le commerce sporelin est un peu spécial : vous devrez payer les récompenses avec des Chapeluisants (excepté un, avec de l'or).
Artisanat : S'adresse principalement aux alchimistes avec une transmutation (révéré) et une potion (exalté). On y trouve également deux recettes de cuisine, dont une à destination des familiers.
Objets : Rien d'exceptionnel de ce côté, les quêtes de la zone vous procureront facilement mieux, même si la cape de réduction d'aggro peut avoir son utilité dans des cas bien précis.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Recette : En-cas sporelin	consommable	cuisine 310	aucune	55	+20 END et +20 ESP pour le familier. Dure 30 min
Recette : Palourdes en bâtonnets	consommable	cuisine 300	aucune	55	+20 END et +20 ESP. Dure 30 min
Lichen des marais	consommable		aucune	55	+10 ESP. Dure 10 min
Champignon Grand-pied	consommable		amical	40	Indique l'emplacement des géants proc
Amanite tue-mouches	consommable		honoré	40	Annule 1 effet de poison. -50 RN pdt 1 m
Garde lichen pétrifié	bouclier		honoré	62	arm 3043 / bloq 62 / +15 FOR +24 END Libère un poison quand vous bloquez
Drapé couvert de boue	cape		honoré	64	arm 66 / +30 END / ut > diminue votre menace
Bâton à feu de sporelin	baguette		révéré	62	dps 96.9 (88-164 x 1.30) / +12 END +9 INT / +11 sorts & soins
Éclat de pierre durcie	dague		révéré	62	dps 55.3 (79-120 x 1.80) / +16 END / +12 cdt / +22 P.att
Recette : Transmutation primordiale	transmut.	alchimie 350	révéré	–	Transmute une Terre primordiale en une Eau primordiale
Recette : Potion de voilage	potion	alchimie 335	exalté	55	Diminue votre menace
Hache d'élagage du marais	hache 2M		exalté	–	dps 73.5 (176-265 x 3.00) / +42 END +29 FOR +28 AGI
Griffe de sporelin	pugilat		exalté	–	dps 56.6 (99-184 x 2.50) / +18 END / +12 cdt / +24 P.att
Fracasseur de Sporeggar	masse MD		exalté	–	dps 41.4 (50-123 x 2.10) / +18 END +12 INT +12 ESP / +61 soins

Sha'tar

Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendant : Almaador > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objets clés : aucun
Instances liées : Méchanar, Botanica, Arcatraz

Ces Naaru règnent en maîtres sur la cité de Shattrath. Vous trouverez la majorité des quêtes les concernant auprès de A'dal, qui trône au centre de la cité. Cette réputation est incontournable, car elle donne accès au mode héroïque des instances du Donjon de la Tempête (voir ci-après). C'est également grâce à cette faction que vous obtiendrez vos premières quêtes héroïques.

Comment monter sa réputation ?

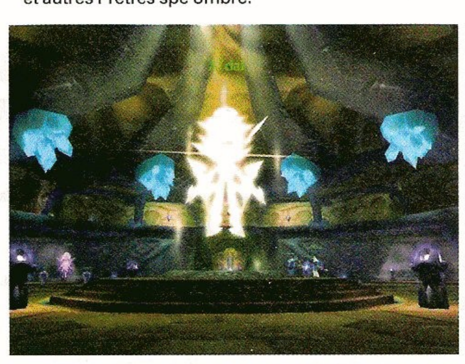
Il existe une vingtaine de quêtes (surtout des suites de suite…) disséminées entre Shattrath, Raz-de-Néant et la Vallée d'Ombrelune. Vous pourrez également :

De neutre à exalté
• (instance) Tuer les monstres qui peuplent le Méchanar, la Botanica ou l'Arcatraz : +12/mob, +120/boss

De révéré à exalté
• (instance) Tuer les monstres qui peuplent le Méchanar, la Botanica ou l'Arcatraz en mode héroïque : +18/mob, +250/boss

Intérêts de cette faction

Ce n'est qu'une fois révéré auprès des Sha'tar que vous pourrez acheter la Clé dimensionnelle, qui débloque le mode héroïque des instances du Donjon de la Tempête. De nombreuses suites de quêtes renvoient aux Sha'tar, qui vous donneront plusieurs quêtes pour certains donjons en mode héroïque.
Artisanat : Un régal pour les enchanteurs, et encore plus pour ceux qui jouent des classes de soigneur, avec pas moins de trois recettes d'enchantement dédiées aux soins. Les alchimistes pourront s'y procurer une transmutation ainsi que la faculté de créer leur Pierre d'alchimiste (révéré). Côté joaillerie, un bijou de résistance arcanes est à votre disposition, que les membres de votre guilde sauront apprécier.
Objets : si vous cherchez une des meilleures masses du jeu pour soigneur, c'est ici que vous la trouverez. Les Sha'tar proposent aussi un excellent bouclier ainsi qu'un anneau pour les classes de corps à corps. Tout ça au niveau de réputation exalté.
Glyphes (bonus sur tête) : Les Sha'tar détiennent le glyphe de résistance aux arcanes, ainsi qu'un excellent glyphe dps pour les Démos, Mages et autres Prêtres spé ombre.



OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Dessin : Diamant Tonneterre perspicace	gemme	joaillerie 365	amical	–	Métagemme / +12 INT / chance de restaurer du mana au toucher
Formule : Enchant.s de gants (Soins majeurs)	enchant.	enchant. 350	honoré	–	+35 soins
Glyphe de sauvegarde (Arcanes)	bonus		honoré	70	Sur tête / +20 RA
Dessin : Anneau de protection contre les arcanes	anneau	joaillerie 360	honoré	70	+12 END / +30 RA / +8 résilience
Clé dimensionnelle	clé		révéré	–	Déverrouille le mode héroïque pour les instances du Donjon de la Tempête
Recette : Transmutation primordiale	transmut.	alchimie 350	révéré	–	Transmute un Air primordial en un Feu primordial
Formule : Enchant. d'anneau	enchant.	enchant. 370	révéré	–	+20 soins
Dessin : Chouette de talasite	bijou	joaillerie 370	révéré	70	+14 mana | 5s / ut > +900 mana en 12 s
Ceinturon béni en écaille	taille (M)		révéré	70	arm 367 / +20 AGI +15 INT / +70 P.att
Don de Xi'ri	bijou		révéré	70	+32 scrit / ut > +150 sorts ou +280 soins pdt 15 s
Formule : Enchant. d'arme (Soins majeurs)	enchant.	enchant. 350	révéré	–	+81 soins
Recette : Pierre d'alchimiste	bijou	alchimie 350	révéré	–	+15 à toutes les caractéristiques / +33 % effet des potions soins et mana / Le porteur doit être alchimiste (350)
Glyphe de puissance	bonus		révéré	70	Sur tête / +22 sorts & soins / +14 cdt sorts
Patron : Tambours de bataille	consommable	cuir 365	exalté	–	+80 vitesse d'attaque et d'incantation pour le groupe. Requiert cuir 350. 30 charges
Recette : Flacon des titans	flacon	alchimie 300	exalté	50	PV maximum +1200. Dure 2 h
Orbe d'A'dal	anneau		exalté	70	+28 FOR +15 AGI +16 END
Ecu des Sha'tar	bouclier		exalté	70	arm 4058 / bloq 94 / +18 END / +11 def / +23 bloq / ●● > +3 esq
Marteau de pure lumière	masse 1M		exalté	70	dps 41.4 (33-124 x 1.90) / +12 END 11 INT / +282 soins / +8 mana | 5s
Tabard des Sha'tar	tabard		exalté	–	

Ville basse

Début de Réputation : 0/3000 neutre
Intendant : Nakodu > Ville basse > Shattrath
Objets clés : Plumes d'arakkoa
Instances liées : Labyrinthe des ombres, Salles de Sethekk, Cryptes des Auchenaï

Encore une réputation essentielle, puisqu'elle donne accès au mode héroïque des instances d'Auchindoun (voir ci-après). Vous trouverez la majorité des quêtes liées à Shattrath ou dans le désert des Ossements.

Comment monter sa réputation ?

Il y a un peu plus de 30 quêtes à accomplir pour le compte de la Ville basse, au départ de Shattrath ou du Désert des ossements. En plus de cela, vous pourrez :

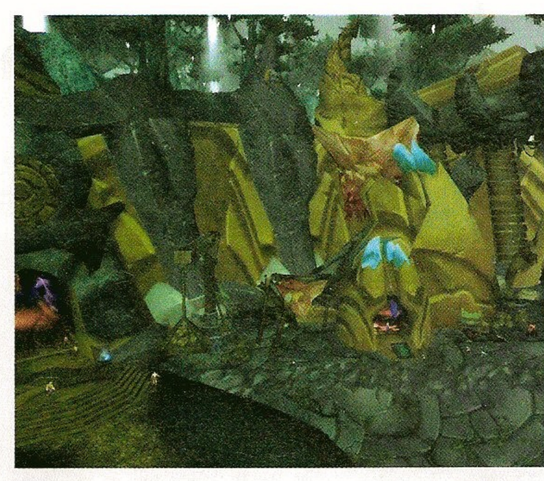
De neutre à honoré
• (quêtes répétable) Rapporter 30 Plumes d'arakkoa à Vekax : +250
• (instance) Tuer les monstres des Cryptes des Auchenaï (+8/mob), des Salles de Sethekk (+9/mob), et du Labyrinthe des ombres (+12/mob)

De honoré à exalté
• (instance) Tuer les monstres du Labyrinthe des ombres : +12/mob, +120/boss

De révéré à exalté
• (instance) Tuer les monstres des instances d'Auchindoun (excepté Tombes-Mana) en mode héroïque : +18/mob, +250/boss

Intérêts de cette faction

Ce n'est qu'une fois révéré auprès de la Ville basse que vous pourrez acheter la Clé Auchenaï, qui débloque le mode héroïque des instances d'Auchindoun.
Artisanat : Rien de vraiment exceptionnel, même si l'on notera une cape RA en Couture, un bijou RG pour Joaillier et deux recettes pour Alchimistes.
Objets : De belles récompenses au niveau exalté : les Guerriers devraient apprécier cette belle arme d'hast, tout comme les soigneurs devraient aimer le bijou. Il y a aussi une très bonne masse 1M orientée dps.
Glyphes (bonus sur tête) : L'indispensable glyphe d'ombre qui trouvera son utilité en instance HL ou sur les 1er boss des Tombes-Mana et de l'Arcatraz.



OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Dessin : Spessarite de flamme toute-puissante	gemme	joaillerie 325	amical	–	Jaune ou rouge / +3 scrit / +4 sorts & soins
Patron : Cape d'évasion arcanique	cape	couture 350	honoré	69	arm 76 / +12 END / +32 RA
Glyphe de sauvegarde (Ombre)	bonus		honoré	70	Sur tête / +20 RO
Dessin : Sanglier en gangracier	bijou	joaillerie 370	révéré	70	+68 P.att / ut > invoque un sanglier qui se bat pour vous. Dure 30 s
Dessin : Pendentif du dégel	cou	joaillerie 360	révéré	70	+18 END / +30 RG / ut > absorbe 900-2700 dgt de givre sur le groupe. Dure 5 min
Recette : Élixir de puissance de l'ombre majeure	élixir	alchimie 350	révéré	60	+65 dgt ombre. Dure 1 h
Clé Auchenaï	clé		révéré	–	Déverrouille le mode héroïque pour les instances d'Auchindoun
Glyphe du paria	bonus		révéré	70	Sur tête / +17 FOR +16 INT
Jambières de l'Exilé Skettis	jambes (T)		révéré	70	arm 136 / +33 INT +33 ESP / +39 sorts & soins
Haubert de récupérateur	torse (M)		révéré	70	arm 652 / +49 END / +33 ccrit / +66 P.att
Livre de prière de la Ville basse	bijou		révéré	70	+70 soins / ut > coût des sorts de soins réduit de 22 mana pdt 15 s
Recette : Flacon de résistance chromatique	flacon	alchimie 300	exalté	50	+25 à toutes les résistances. Dure 1 h
Marteau des secrets déterrés	masse 1M		exalté	70	dps 41.4 (47-176 x 2.70) / +22 END +15 INT / +14 scrit / +150 sorts & soins
Chevalière de changeforme	anneau		exalté	70	+23 AGI +16 END / +20 comp. combat farouche / +20 comp. dagues
Trident de la tribu paria	arme d'hast		exalté	70	dps 102.5 (262-394 x 3.20) / +35 FOR +52 END / +35 cdt
Tabard de la Ville basse	tabard		exalté	–	



Le Consortium

Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendant : Karaaz > la Foudreflèche > Raz-de-Néant
Objets clés : Défense d'ivoire, Fragment de cristal d'Oshu'gun, Perles de guerre d'obsidienne, Insigne de Zaxxis
Instance liée : Tombes-Mana

Une seule instance vous permet d'augmenter votre réputation auprès du Consortium : les Tombes-Mana. À noter que les quête à réaliser pour le compte du Consortium à Nagrand ne fait PAS baisser les réputations Aldor et Clairvoyants, c'est une erreur de traduction, qui devrait être corrigée sous peu.

Comment monter sa réputation ?

Une cinquantaine de quêtes sont disponibles tout au long de votre progression à travers Nagrand et Raz-de-Néant. Vous pourrez également :

De neutre à amical
- Apporter 3 Défenses d'ivoire (Nagrand) : +250
- Apporter 10 Fragments de cristal d'Oshu'gun (Nagrand) : +250
- Tuer des monstres de Tombes-Mana : +7/mob

De amical à honoré
- Tuer des monstres de Tombes-Mana : +7/mob
- Rapporter 10 Perles de guerre d'obsidienne (Nagrand) : +250

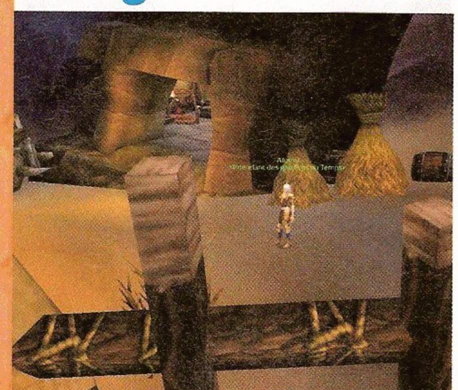
De honoré à exalté
- Apporter 10 Insignes de Zaxxis (Raz-de-Néant) : +250
- Rapporter 10 Perles de guerre d'obsidienne (Nagrand) : +250
- (instance) Tuer les monstres de Tombes-Mana en mode héroïque : +18-22/mob, +250/boss

Intérêts de cette faction

Le Consortium se veut tourné vers les gemmes et la joaillerie, quoi de plus normal quand on cherche à commercer.
Artisanat : Pas moins de six dessins attendent les Joailliers, dont un bijou de résistance arcane très intéressant pour les instances de haut niveau. Même le patron de couture est tourné vers la joaillerie, avec un sac de gemmes de 24 emplacements. Un set trois pièces (gangrecuir) attend les travailleurs du cuir.
Objets : Plutôt orientés corps à corps, la dague et le collier sont des objets de bonne facture.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Formule : Enchant. de cape	enchant.	enchant. 325	amical	–	+20 pénétration
Dessin : Draénite ombreuse changeante	gemme	joaillerie 315	amical	–	Rouge ou bleue / +3 AGI +4 END
Dessin : Spessarite de flamme lumineuse	gemme	joaillerie 305	amical	–	Jaune ou rouge / +3 INT / +7 soins
Patron : Gants en gangrecuir	mains (C)	cuir 340	amical	67	arm 169 / +17 cdt / +24 ccrit / +36 P.att / ●● > +6 P.att
Dessin : Draénite dorée bombée	gemme	joaillerie 315	honoré	–	Jaune / +7 def
Dessin : Grenat sanguin délicat	gemme	joaillerie 325	honoré	–	Rouge / +7 AGI
Dessin : Pierre de lune azur satinée	gemme	joaillerie 325	honoré	–	Bleue / +2 mana | 5s
Dessin : Diamant Brûleciel de rapidité	gemme	joaillerie 365	honoré	–	Métagemme / +24 P.att / Vitesse course ++
Dessin Diamant tonneterre puissant (se récupère auprès de Ythyar dans Karazhan)	gemme	joaillerie 365	honoré		métagemme / +18 END / 5 % de resist aux étourdissement
Éclat de Néant	dague		honoré	63	dps 41.2 (40-99 x 1.70) / +15 END +18 INT / +6 scrit / +61 sorts & soins
Don des éthériens	épée 1M		honoré	63	dps 56.5 (79-147 x 2.00) / +12 AGI +18 END / +24 P.att
Patron : Sacs de joyaux	conteneur	couture 340	honoré	–	Sac de gemmes 24 emplacements
Patron : Bottes en gangrecuir	pieds (C)	cuir 350	honoré	69	arm 196 / +25 cdt / +17 ccrit / +36 P.att / ●● > +6 P.att
Patron : Jambières en gangrecuir	jambes (C)	cuir 350	révéré	69	arm 249 / +25 cdt / +25 ccrit / +52 P.att / ●●● > +8 P.att
Blasteur du Consortium	arme à feu		révéré	70	dps 66.2 (111-207 x 2.40) / +15 END / +7 ccrit / +36 P.att
Dessin : Pendentif de la rune abolie	cou	joaillerie 360	révéré	70	+18 END / +30 RA / ut > absorbe 900-2700 dgt des arcanes sur le groupe. Dure 5 min
Jambières de nomade	jambes (C)		révéré	70	arm 256 / +33 AGI / +49 END / +66 P.att
Gilet Foudreflèche	torse (T)		révéré	70	arm 156 / +49 END / +39 sorts & soins / +13 mana | 5s
Formule : Enchant. d'anneau (se récupère auprès de Ythyar dans Karazhan)	enchant.	enchant 360	révéré		+2 dégâts att. phys. Seuls les anneaux de l'enchanteur peuvent être enchantés
Dessin : Diamant tonneterre tonifiant (se récupère auprès de Ythyar dans Karazhan)	gemme	joaillerie 365	révéré		+26 sorts & soins / 2 % de réduction menace
Aubaine d'Haramad	cou		exalté	70	+25 FOR +24 AGI
Fourberie de Khoraazi	dague		exalté	70	dps 79.1 (101-152 x 1.60) / +24 AGI / +50 P.att
Capuche de coureur du Néant	tête (T)		exalté	70	arm 132 / +42 END +37 INT / ●● > +4 sorts & soins
Tabard du Consortium	tabard		exalté	–	

Les gardiens du Temps



Début de réputation : 0/3000 neutre
Intendant : Alurmi > Grottes du Temps > Tanaris
Objets clés : aucun
Instances liées : Fort-de-Durn, Portes des ténèbres

C'est à Tanaris, devant les Grottes du Temps, que vous rencontrerez cette faction. Particulièrement importante, cette réputation donne accès au mode héroïque des instances des Grottes du Temps (voir ci-après).

Comment monter sa réputation ?

Une dizaine de quêtes classiques sont disponibles dans et autour des Grottes du Temps. À noter que valider les deux quêtes auprès de Medivh (celle pour la clé de Karazhan et celle de l'ouverture de la Porte des ténèbres) vous donne un boost de réputation proprement hallucinant.

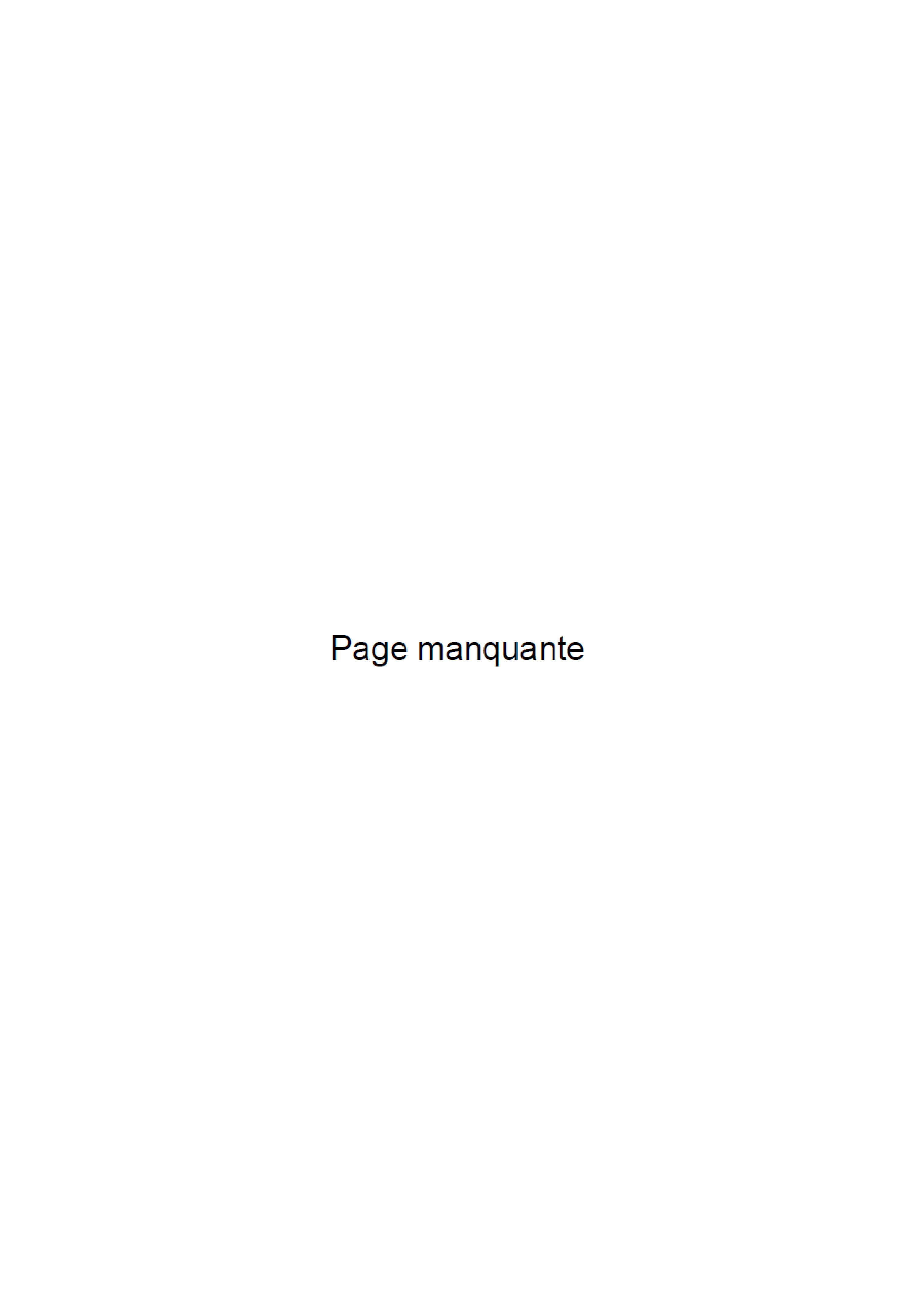
De neutre à révéré
- (instance) Tuer les monstres dans Fort-de-Durn : +8/mob, +50/élite, +50/boss
- (instance) Tuer les monstres dans le Noir Marécage : +8/mob, +50/élite +150/boss

De révéré à exalté
- (instance) Tuer les monstres dans les instances des Grottes du Temps en mode héroïque : +12/mob, +250/boss

Intérêts de cette faction

Ce n'est qu'une fois révéré auprès des Gardiens du temps que vous pourrez acheter la Clé du temps, qui débloque le mode héroïque des instances des Grottes du temps.
Artisanat : Une fois de plus, le Joaillier tire son épingle du jeu avec trois patrons, dont un bijou +30 RF. Les enchanteurs acquerront deux enchantements de plus dès le niveau honoré.
Objets : De bons bracelets pour soigneurs sont disponibles.

OBJET	TYPE	PRÉREQUIS	RÉPUT.	NIV	DÉTAIL
Dessin : Diamant Brûleciel de mystère	gemme	joaillerie 365	honoré	–	Métagemme / +12 ccrit / +5 % de résistance aux ralentissements et immobilisations
Glyphe de sauvegarde	bonus		honoré	70	Sur tête / +20 RG
Formule : Enchant. d'anneau (Puissance des sorts)	enchant.	enchant. 360	honoré	–	+12 sorts. Seuls les anneaux de l'enchanteur peuvent être enchantés
Formule : Enchant. de gants (Puiss. des sorts maj.)	mains	enchant. 360	honoré	–	+20 sorts
Dessin : Serpent de rubis vivant	bijou (LQR)	joaillerie 370	révéré	70	+33 END +23 INT / ut > +150 sorts & soins pdt 20 s
Dessin : Pendentif de la flamme gelée	cou	joaillerie 360	révéré	70	+18 END / +30 RF / ut > absorbe 900-2700 dgt de feu sur le groupe. Dure 5 min
Clé du Temps	clé		révéré	–	Déverrouille le mode héroïque pour les instances des Grottes du temps
Glyphe du défenseur	bonus		révéré	70	Sur tête / +16 def / +17 esq
Jambières de garde temporel	jambes (P)		révéré	70	arm 1019 / +69 END / +26 def / +19 esq / ●●● > +6 bloq
Lame du continuum	épée 1M		révéré	70	dps 41.4 (35-114 x 1.80) / +30 END +11 INT / +8 cdt sorts / +121 sorts & soins
Patron : Tambours de panique	consommable	cuir 370	exalté	–	Effet de peur sur 5 ennemis à - de 5 m. 30 charges
Recette : Flacon de pouvoir suprême	flacon	alchimie 300	exalté	50	+150 sorts. Dure 2 h
Ouvre-faille	dague		exalté	70	dps 78.9 (113-171 x 1.80) / +21 AGI / +20 P.att / % touché > +10 % vitesse d'incantation sur la cible
Éclat de l'instant temporel	bijou		exalté	70	+25 END / +23 résilience / Diminution de votre menace
Manchettes du marcheur du Temps	poignets (T)		exalté	70	arm 71 / +22 END +11 INT / +62 soins


Page manquante

La joaillerie

PRÉSENTATION ET PRINCIPES DE BASE

Ce guide a été réalisé afin de vous faire découvrir les petits secrets du mystérieux art de la taille des pierres précieuses, et vous apporte une aide de jeu afin d'en profiter de la meilleure façon possible. Vous trouverez également, en fin d'article, un tableau où vous pourrez consulter en un clin d'œil toutes les gemmes craftables ou récupérables en instance. Histoire de savoir quoi enchâsser.

Tout d'abord, sachez que la joaillerie est un métier à part entière, à l'instar de l'herboristerie, la couture ou encore l'ingénierie, par exemple. Cela implique donc qu'il vous faudra en abandonner un si vous en maîtrisez déjà deux au moment de vous lancer dans l'apprentissage de la joaillerie. Mais ne vous lamentez pas, le jeu en vaut vraiment la chandelle ! En effet, ce nouvel artisanat est probablement le plus poussé et le plus diversifié à ce jour, et devrait combler les plus sceptiques d'entre vous.

Le Joaillier est un artisan qui excelle dans trois disciplines principales : la création d'objets magiques, la prospection du minerai et la taille des pierres précieuses. Ces trois activités sont très différentes les une des autres, mais cependant tout à fait complémentaires. En voici le fonctionnement point par point.

La création d'objets magiques

La première chose que le Joaillier apprend à réaliser est la confection d'objets magiques tels que les anneaux, les amulettes ou encore les bijoux. À partir de métaux, de pierres brutes et de composants divers, il fabrique des pièces d'équipement pour son usage personnel ou pour en faire le commerce.

L'idée que l'artisanat de bas niveau est peu utile est assez répandue et somme toute plutôt exacte, à quelques exceptions près ; en joaillerie, cela n'est pas du tout le cas. En effet, les objets créés peuvent être utilisés par des personnages qui n'auraient pas accès à ce type d'équipement via les loots, à leur niveau. Prenons le cas des anneaux. Si vous avez la chance de jouer en groupe, les tout premiers anneaux corrects que vous croiserez seront ceux des instances telles les Mortemines ou les cavernes des Lamentations, soit vers le niveau 20, tandis qu'en solo vous vous en équiperez pour la première fois peu avant le niveau 30. Le phénomène est encore plus parlant pour les colliers. Eh bien les créations des Joailliers sont utilisables dès le niveau 10 ! Soyez certain que c'est un véritable plus pour votre personnage ou pour vos rerolls si vous êtes déjà de niveau élevé.

Petite singularité, le Joaillier peut également créer, grâce aux gemmes et autres pierres brutes trouvées dans les mines, des sortes de « figurines » qu'il pourra utiliser pour avoir un avantage en combat. Ces produits sont des consommables (tels que les potions, par exemple), mais devront être placées dans un emplacement « bijou » de le personnage. Ces figurines sont empilables et donc utilisables plusieurs fois par combat (dans la limite du cooldown de deux minutes, bien sûr). Par exemple, une Statue de pierre dense est un totem qui soigne l'utilisateur pendant quelques instants, tandis qu'un Sanglier en vrai argent, lorsque vous l'utilisez, vous confère un bonus de 8 à la puissance d'attaque, ainsi qu'un familier du même nom qui combat pour vous. Dernière précision sur les figurines : elles sont de type « lié quand ramassé », seuls les Joailliers pourront donc en faire usage ; encore un facteur qui devrait vous convaincre de vous lancer dans cette carrière !

La prospection du minerai

Lorsque qu'un Joaillier atteint le niveau 20 dans son métier, une nouvelle compétence lui est enseignée : la prospection. Son principe est assez simple mais très bien pensé et sacrément utile ! Appliquez la capacité de prospection à une pile de cinq unités de minerai de qualité « commune » (cuivre, étain, fer, mithril, thorium, gangrefer ou adamantite) : ils sont détruits, mais vous serez probablement surpris du résultat ! En effet, outre un résidu de poussière qui fera le bonheur du PNJ vendeur le plus proche, vous serez sûrement en possession d'une nouvelle pierre précieuse, voire de deux, si vous êtes talentueux (ou plutôt chanceux, à dire vrai…). Sur quelques centaines de minerais de thorium prospectés, la proportion de pierres précieuses était la suivante : 20 % des prospections ne donnaient aucune gemme et 35 % en donnaient deux !

La nature des pierres obtenues dépend uniquement de la sorte de minerai prospecté, ainsi, avec du cuivre, vous obtiendrez des Œil de tigre, Malachite ou autre Œil ténébreux, alors qu'avec du thorium, vous aurez la joie de recevoir des Diamant d'Azeroth, Saphir bleu ou Énorme émeraude.

Cette compétence vous sera vraiment très utile, non seulement pour vous faciliter la tâche dans votre recherche de matières premières lors de votre phase d'apprentissage, mais aussi pour remplir votre bourse quand le besoin s'en fera sentir !

La taille des gemmes

Sans doute la plus intéressante de la joaillerie, cette nouvelle discipline vous donne la possibilité, grâce à une recette que vous devrez apprendre au préalable (appelée « dessin » en joaillerie), de transformer une pierre précieuse brute en une gemme taillée. Ainsi travaillée, la gemme présente désormais un bonus défini qui se destine aux pièces d'équipement.

En général, des points de caractéristique en plus, telles l'Endurance ou l'Agilité. Mais vous pourrez également façonner des gemmes procurant une augmentation du score de toucher, de critique ou encore de défense (voire une combinaison de deux bonus !). Le Joaillier pourra pleinement exercer son nouveau talent dès lors qu'il sera un artisan confirmé (300 en compétence, donc), et pourra ensuite partir à la recherche des dessins les plus rares afin de parfaire sa connaissance de la taille des gemmes.

Il existe plusieurs catégories de gemmes (sept, pour être exact), et elles sont classées par couleur. En effet, de base, une gemme peut être bleue, jaune ou rouge (ou méta, mais nous aborderons ce point un peu plus loin). Il y a ensuite trois déclinaisons de couleurs qui dépendent des trois sortes de gemmes précédentes ; ainsi, une gemme orange sera considérée comme étant de couleur jaune ET rouge ; une gemme verte sera jaune ET bleue tandis qu'une gemme violette sera à la fois rouge ET bleue.

Une fois son minutieux travail accompli, le Joaillier va enfin pouvoir tirer profit de son dur labeur. En effet, il va pouvoir sertir les fameuses gemmes sur son équipement ou bien les offrir/vendre à d'autres joueurs. C'est là tout l'objet de la dernière partie de cette présentation de la joaillerie : le sertissage.

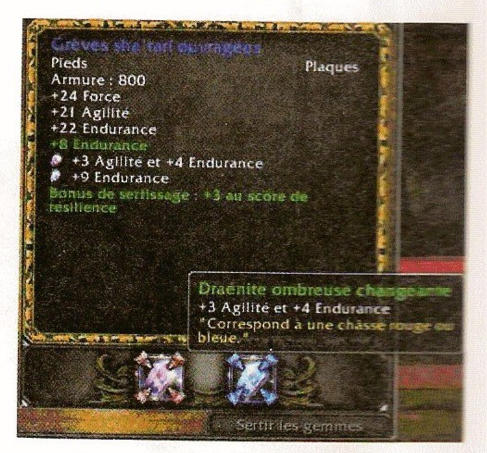
Le sertissage des gemmes

La personnalisation de l'équipement a toujours été un sujet à controverse depuis le lancement de *WoW*.

Cet oubli est désormais en partie réparé, puisque le sertissage permet d'avoir une pièce presque unique, et même de la customiser quand bon vous semble ! C'est sans doute la partie la plus technique de la joaillerie, mais une fois le principe compris, les bénéfices en sont évidents. Le système ressemble étrangement à celui qui était utilisé dans *Diablo 2*, pour ceux d'entre vous qui s'en souviennent. Pour les autres, eh bien, sachez tout d'abord que n'importe qui peut sertir des gemmes. Vous ne serez donc pas obligé d'être vous-même Joaillier pour pouvoir le faire. Le sertissage est un mécanisme du jeu qui fonctionne de la façon suivante : certaines pièces d'équipement (armures et armes) présentent des emplacements appelés châsses, où l'on peut installer des gemmes, et qui peuvent être au nombre de trois maximum par pièce. Une fois la gemme en place (vous pourrez la remplacer plus tard, mais elle sera alors perdue), vous bénéficiez de son bonus lorsque vous portez la pièce.

De plus, chaque châsse a une couleur qui lui est propre, qui, comme vous l'avez deviné, peut être rouge, jaune ou bleue. Chaque pièces d'équipement sertissable possède une caractéristique appelée « bonus de sertissage ». Ce cela pourrait être, par exemple : « bonus de sertissage : +3 END ». Pour bénéficier de ce bonus supplémentaire, il vous faut impérativement respecter les couleurs des châsses. Ainsi, si votre objet possède deux châsses, une jaune et une bleue, vous devrez sertir dans chacune une gemme de la couleur correspondante. Notez cependant que vous n'êtes absolument pas obligé de respecter ces couleurs : on peut, par exemple, imaginer que le bonus ne vous intéresse pas ou que vous ne disposiez pas de gemme de la couleur adéquate. Vous êtes totalement libre !

Les gemmes bicolores, quant à elles, sont considérées comme étant des deux couleurs en même temps, ce qui vous simplifie d'autant la tâche. Ainsi, une gemme orange vous obtiendra le bonus de sertissage, que vous la placiez dans une châsse jaune ou une châsse rouge (mais pas dans une bleue).



Les métagemmes

Revenons un peu plus en détail sur le cas particulier des métagemmes. Ces gemmes sont très rares et ne peuvent être serties que sur des objets eux-mêmes très difficiles à trouver mais d'une très grande qualité (de l'ordre des sets d'armure T4/T5). Les métagemmes ne peuvent s'enchâsser que dans des métachâsses (aucune allusion à une quelconque couleur, donc).

En règle générale, les métagemmes offrent non seulement un bonus de caractéristique, mais aussi, et c'est là leur intérêt principal, des capacités dites de « proc » (des effets qui peuvent se déclencher à chaque coup porté ou reçu) ou autres capacités vraiment exceptionnelles. Par exemple, le Diamant Brûleciel de rapidité vous donnera +24 à la puissance d'attaque et une légère augmentation de la vitesse de course. Cependant, une telle puissance n'est pas sans prix, et, évidemment, vous ne pourrez pas blinder votre équipement de métagemmes. Non seulement la rareté des pièces à métachâsses limite d'elle-même les abus de gemmes « delamorkitu », mais à chaque métagemme est associée des conditions de sertissage draconiennes. Ainsi, pour pouvoir enchâsser la métagemme du précédent exemple, il vous faudra impérativement avoir 2 gemmes jaunes et 1 gemme rouge au minimum d'enchâssées sur l'ensemble de votre équipement. Pas si évident, n'est-ce pas ?…

Maintenant que vous connaissez les bases du métier, les grands principes et toutes les compétences de la joaillerie, il est temps de passer à la pratique !

Dessin : Diamant brûleciel de rapidité
Lié
Joaillerie (365) requis
Requiert Le Consortium - Honoré
Utiliser : Vous apprend à tailler un Diamant brûleciel de rapidité.

[illegible]
+24 à la puissance d'attaque et légère augmentation de la [illegible]
Nécessite au moins 2 gemmes jaune
Nécessite au moins 1 gemme Rouge
"Ne peut être serti que dans une châsse de méta-gemme."

Requiert Diamant brûleciel

DE LA PIERRE GROSSIÈRE AU BIJOU LE PLUS FIN EN QUELQUES CLICS !

Si d'aventure sur un coup de tête, par impatience ou tout simplement par souci d'efficacité, vous vous décidez à passer votre nouvelle compétence de joaillerie de 0 à 375 en quelques heures, alors, il serait bon pour vous de connaître quelques astuces au préalable. Dans ce genre de défi, l'organisation et la préparation sont les clés de la réussite. La toute première chose qu'il faut avoir en tête est qu'il est presque impensable de se passer du métier de Mineur en complémentarité avec celui de Joaillier, sous peine de devoir dépenser des milliers de pièces d'or à l'hôtel des ventes. Puisque les minerais, métaux et pierres précieuses seront vos principales matières premières, autant pouvoir vous approvisionner par vos propres moyens !

Faites un maximum de place dans l'inventaire et dans la banque de votre personnage Joaillier, car la quantité de ressources à amasser est impressionnante.

Si éventuellement vous avez la possibilité d'avoir, en supplément, un ou deux personnages secondaires avec de la place disponible (voire des sacs 28 places de Mineur), c'est un plus appréciable. Une fois que vous aurez accumulé tout ce dont vous aurez besoin, rendez-vous à l'Exodar (capitale des draeneï) ou à Lune-d'Argent (capitale des elfes de sang) selon votre faction, pour apprendre le premier rang de compétence de joaillerie. Munissez-vous d'une Trousse de joaillier (achetez-la au marchand) et commencez votre progression dans la maîtrise de cet art difficile ! Vous trouverez dans le tableau suivant un des nombreux cheminements possibles. Celui-ci a été pensé de façon à ce que le coût de revient soit le plus faible possible, cependant, il pourrait être différent selon la période et le serveur concernés.

La joaillerie de 0 à 300 et les matières premières nécessaires (voir tableau ci-contre)

Une fois le niveau de compétence 300 obtenu, le plus laborieux est derrière vous. Désormais, vous pourrez vous consacrer pleinement à la taille de vos premières gemmes (n'oubliez pas de vous procurer une Meule simple).

Vous ne devriez pas avoir trop de difficultés à réunir suffisamment de pierres pour progresser dans le métier à partir de 300, puisque les pierres précieuses (6 de qualité inhabituelle et 6 de qualité rare) se trouvent assez facilement dans les gisements ou sur même sur certains mobs. Cependant, le meilleur plan semble être les coffres fermés dans les instances (surtout pour les rares). Il ne vous reste plus qu'à tailler un maximum de gemmes pour devenir Grand Maître Joaillier. L'étape la plus difficile, mais également la plus passionnante, commencera alors. Récupérer les dessins les plus rares du jeu demandera beaucoup d'efforts et de nombreuses heures de farm, en particulier au niveau des différentes réputations, mais le fait de peut-être devenir l'un des seuls à savoir tailler certaines gemmes est un challenge qui en vaut vraiment la peine ! À vos pioches… prêt ? PARTEZ !

POINTS	RECETTES LES PLUS RENTABLES (à notre avis :)
01-30	Fil de cuivre délicat
30-40	Statue en pierre brute
40-50	Pendentif de malachite
50-70	Module en bronze
70-80	Anneau d'argent élégant
80-90	Anneau de perle simple
90-100	Collier brillant
100-110	Anneau du pouvoir argenté
110-120	Statue en pierre lourde
120-130	Bague de jade lourde
130-140	Amulette de la lune
140-150	Coup de poing lourd en fer
150-180	Filigrane en mithril
180-200	Anneau ciselé en vrai-argent
200-210	Anneau de citrine de soin accéléré
210-220	Chevalière d'aigue-marine
220-225	Pendentif d'aigue-marine du guerrier
225-240	Monture en thorium
240-250	Pendentif de rubis de feu
250-265	Anneau de soin en vrai-argent
265-285	Bague à diamant de focalisation
285-290	Anneau d'assaut
290-300	Anneau d'émeraude du lion

MÉTAUX DE BASE	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Barre de cuivre	80
Barre de bronze	80
Barre de fer	100
Barre de mithril	80
Barre de thorium	95
MÉTAUX NOBLES	**QUANTITÉ NÉCESSAIRE**
Barre d'argent	30
Barre d'or	40
Barre de vrai-argent	50
AUTRES	**QUANTITÉ NÉCESSAIRE**
Flacon de mojo	50
Cœur de fauve	60
Eau élémentaire	20
Élixir de force d'ogre	20
Mojo puissant	10
Essence de terre	10

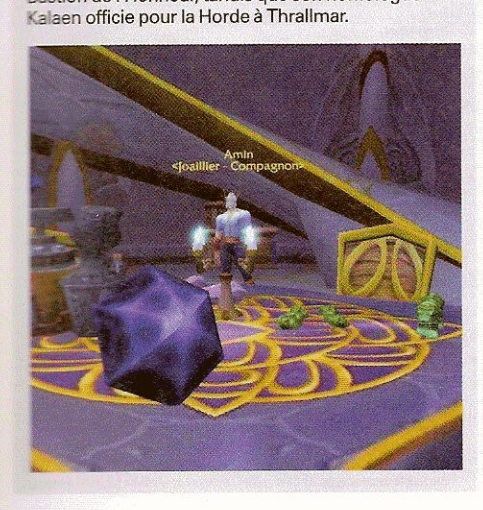
PIERRES PRÉCIEUSES	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Malachite	10
Petite perle satinée	10
Pierre lunaire inférieure	20
Agate mousse	10
Jade	10
Citrine	10
Rubis étoilé	10
Aigue-marine	35
Diamant d'Azeroth	20
Énorme émeraude	20
PIERRES	**QUANTITÉ NÉCESSAIRE**
Pierre brute	80
Pierre lourde	80
Monture en bronze (en plus)	20
Monture en thorium (en plus)	25

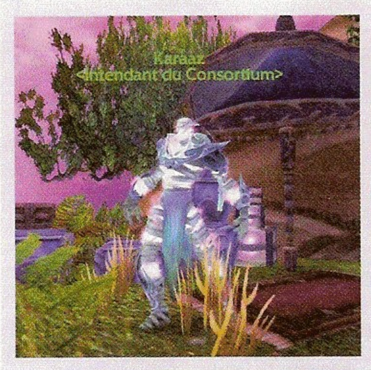
CHACUN SON MAÎTRE…

Chaque artisanat possède sa lignée de maîtres.

La joaillerie ne déroge pas à la règle, et il vous faudra voyager dans plusieurs villes afin de maîtriser toutes les subtilités de votre profession. Le début de l'initiation aura lieu à L'Exodar (Alliance) ou à Lune-d'Argent (Horde), où se trouvent les deux seuls maîtres jusqu'au niveau 60. Si d'aventure vous commenciez un nouveau perso pour goûter aux joies de ce nouveau métier et que la race de votre personnage vous importe peu, alors sachez que si vous créez un draeneï, vous bénéficierez d'un bonus de +5 à votre compétence de joaillerie. C'est un petit plus toujours bon à prendre lorsque les derniers points de compétence valent cher !

Une fois le rang d'Artisan durement acquis, vous devrez continuer votre apprentissage auprès d'un des Grands Maîtres. Ils se trouvent dans la Péninsule des Flammes infernales. Si vous appartenez à l'Alliance, alors Tatiana vous attend à l'auberge du Bastion de l'Honneur, tandis que son homologue Kalaen officie pour la Horde à Thrallmar.





UN JOAILLIER RÉPUTÉ !

Pour vous faire un nom dans la profession, il vous faudra travailler vos relations avec de nombreuses factions. L'intérêt principal en est d'obtenir la possibilité d'apprendre de nouveaux dessins. Il existe toute une série d'anneaux et de colliers dédiés aux résistances aux écoles de magie, et vous devrez toucher à toutes les factions si vous désirez la panoplie complète. Une petite remarque concernant les bijoux : ils sont tous assez intéressants, cependant, lorsque vous les aurez fabriqués, ils vous seront déjà liés. Il n'est donc pas nécessaire d'acheter les dessins de ceux qui ne vous seront pas utiles. Comme vous pouvez le voir dans le tableau récapitulatif, une faction se détache au niveau du nombre de dessins proposés : Le Consortium. Ce sera la réputation à privilégier, d'autant plus que si vous vous rendez régulièrement à leur camp de base de Nagrand, vous aurez peut-être la chance de recevoir une enveloppe contenant quelques pierres précieuses.

DESSIN	FACTION	RANG	COMPÉTENCE REQUISE
Anneau / +Résistance nature	Expédition cénarienne	exalté	375
Bijou / +54 P.att / +1 camouflage / ut > +320 P.att	Expédition cénarienne	révéré	370
Bijou / +32 déf / ut > +120 esq (20 s)	Bastion de l'Honneur / Thrallmar	révéré	370
Gemme / +3 déf / +4 END	Bastion de l'Honneur / Thrallmar	amical	315
Bijou / +33 END +23 INT / ut > +150 sorts & soin / 12s	Gardiens du Temps	révéré	370
Collier / +Résistance feu	Gardiens du Temps	révéré	360
Métagemme / +12 ccrit / 5 % résist. stun / immobilisation	Gardiens du Temps	honoré	365
Bijou / +68 P.att / invoc. familier (30 s)	Ville basse	révéré	370
Collier / +Résistance givre	Ville basse	révéré	360
Gemme / +3 scrit / +4 sorts	Ville basse	amical	325
Collier / +Résistance ombre	L'Aldor	révéré	360
Gemme / +6 scrit	L'Aldor	amical	305
Gemme / +7 soins / +1 mana | 5s	L'Aldor	honoré	305
Collier / +Résistance arcanes	Le Consortium	révéré	360
Métagemme / +24 P.att / +vitesse de course	Le Consortium	honoré	365
Métagemme / +18 END / +5 % résist. stun	Le Consortium	honoré	365
Métagemme / +26 soins / -2 % menace	Le Consortium	révéré	365
Gemme / +2 mana | 5s	Le Consortium	honoré	325
Gemme / +6 AGI	Le Consortium	honoré	325
Gemme / +6 déf	Le Consortium	honoré	315
Gemme / +3 AGI +4 END	Le Consortium	amical	315
Gemme / +7 soins / +3 INT	Le Consortium	amical	305
Collier / +Résistance nature	Les Clairvoyants	révéré	360
Gemme / +3 INT / +1 mana | 5s	Les Clairvoyants	honoré	325
Gemme / +7 sorts	Les Clairvoyants	amical	315
Anneau / +Résistance arcanes	Les Sha'tar	honoré	360
Bijou / +14 mana | 5s / ut > +900 mana | 12s	Les Sha'tar	révéré	370
Métagemme / +12 INT / proc. régen. mana	Les Sha'tar	amical	365
Anneau / +Résistance givre	L'Œil pourpre	honoré	375

Récapitulatif des gemmes

Compiler l'intégralité des gemmes connues de BC n'a pas été une mince affaire, considérant leurs multiples provenances. Vous trouverez donc des gemmes craftables par des Joailliers (qui auront acheté ou lootés les dessins), vous pourrez acheter des gemmes en réalisant les objectifs des zones JcJ en Outreterre, vous pourrez looter des gemmes sur les derniers boss des instances (en mode héroïque) et enfin en gagner certaines via quelques rares quêtes. Ci-contre, le diagramme des correspondances des couleurs gemmes/châsses. On a eu beau l'expliquer 25 fois à l'oral à certains collègues, des fois ça ne rentre pas. Alors on s'est dit qu'en le dessinant, ça passerait peut être mieux… :]

JAUNE

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Ambre brillant	+4 INT	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre resplendissant	+4 scrit	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre rigide	+4 ccrit	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre lisse	+4 cdt	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre bombé	+4 déf	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Draénite dorée resplendissante	+6 scrit	facile	dessin vendu par L'Aldor (Amical)	Endarin (Shattrath)
Draénite dorée brillante	+6 INT	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite dorée rigide	+6 ccrit	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite dorée lisse	+6 cdt	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite dorée bombée	+6 déf	facile	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Pierre d'aube brillante	+8 INT	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube resplendissante	+8 scrit	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube rigide	+8 cdt	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube lisse	+8 ccrit	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube bombée	+8 déf	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube mystique sublime	+10 résilience	difficile	achat JcJ à Nagrand : 500 gages de bataille	Gages récupérables quand Halaa (> Nagrand) est sous contrôle
Pierre d'aube ornée lisse	+10 ccrit	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Pierre d'aube ornée resplendissante	+10 scrit	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)

ROUGE

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Tourmaline soutenue	+4 FOR	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Tourmaline éclatante	+8 P.att	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Tourmaline délicate	+4 AGI	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Tourmaline runique	+4 sorts & soins	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Larme de tourmaline	+9 soins	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Grenat sanguin soutenu	+6 FOR	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Larme de grenat sanguin	+13 soins	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Grenat sanguin éclatant	+12 P.att	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Grenat sanguin délicat	+6 AGI	facile	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Grenat sanguin runique	+7 sorts & soins	facile	dessin vendu par Les Clairvoyants (Amical)	Enuril (Shattrath)
Rubis vivant soutenu	+8 FOR	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Rubis vivant éclatant	+16 P.att	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Forêt de Terokkar
Rubis vivant délicat	+8 AGI	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Nagrand
Rubis vivant runique	+9 sorts & soins	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Larme de rubis vivant	+18 soins	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 66+	Raz-de-Néant
Rubis vivant subtil	+8 esq	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Rubis vivant miroitant	+8 par	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Grenat sanguin puissant	+14 P.att	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Grenat sanguin sobre	+8 sorts & soins	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Cœur de Don Rodrigue / Don Amancio	+8 FOR	facile	gemme vendue par le marchand d'armes de Halaa (limitée à 1)	Accessible quand Halaa (> Nagrand) est sous contrôle de votre faction
Rubis orné soutenu	+20 P.att	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Rubis orné runique	+12 sorts & soins	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)

BLEUE

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Zircon satiné	+1 mana | 5s	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Zircon solide	+6 END	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Zircon étincelant	+4 ESP	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Pierre de lune azur satinée	+2 mana | 5s	facile	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Pierre de lune azur solide	+9 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Pierre de lune azur étincelante	+6 ESP	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Pierre de lune azur orageuse	+8 pénétration	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Étoile d'Elune satinée	+3 mana | 5s	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Étoile d'Elune solide	+12 END	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Nagrand
Étoile d'Elune étincelante	+8 ESP	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Étoile d'Elune azur orageuse	+10 pénétration	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Raz-de-Néant

VIOLETTE (correspond à une châsse bleue ou rouge)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Draénite ombreuse souveraine	+3 FOR +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite ombreuse royale	+7 soins / +1 mana | 5s	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite ombreuse luminescente	+4 sorts & soins / +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite ombreuse changeante	+3 AGI +4 END	facile	dessin vendu par Le Consortium (Amical)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Œil de la nuit souverain	+4 FOR +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 66+	Divers
Œil de la nuit royal	+9 soins / +2 mana | 5s	moyen	dessin looté par mobs en instance 66+	Divers
Œil de la nuit luminescent	+5 sorts & soins / +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 66+	Divers
Œil de la nuit changeant	+4 AGI +6 END	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 66+	Raz-de-Néant
Tanzanite luminescente	+6 END / +6 sorts & soins	difficile	gemme lootée sur Aeonus	La Porte des Ténèbres (Héroïque)
Tanzanite régale	+6 END / +5 esq	difficile	gemme lootée sur Marmon	Labyrinthe des ombres (Héroïque)
Tanzanite changeante	+5 FOR / +4 AGI	difficile	gemme lootée sur Seigneur de guerre Kalithresh	Caveau de la vapeur (Héroïque)
Tanzanite bénie	+6 END / +11 soins	difficile	gemme lootée sur Roi-Serre Ikiss	Salles de Sethekk (Héroïque)
Tanzanite brutale	+6 END / +10 P.att	difficile	gemme lootée sur Brise-dimension	La Botanica (Héroïque)
Tanzanite fluorescente	+4 ESP / +6 sorts & soins	difficile	gemme lootée sur Keli'dan le Briseur	Fournaise du sang (Héroïque)
Tanzanite impériale	+5 ESP / +9 soins	difficile	gemme lootée sur Brise-dimension	La Botanica (Héroïque)
Tanzanite souveraine	+6 END / +5 FOR	difficile	gemme lootée sur Chef de guerre Kargath Lamepoing	Salles brisées (Héroïque)
Tanzanite de défenseur	+6 END / +5 par	difficile	gemme lootée sur Pathaleon le Calculateur	Le Méchanar (Héroïque)
Tanzanite royale	+11 soins / +2 mana | 5s	difficile	gemme lootée sur Bourbierreux	Enclos aux esclaves (Héroïque)
Améthyste palpitante	+6 END / +10 P.att	difficile	Récompense de la quête « Plaie-de-Nuit » (une gemme au choix)	Note : quête dans la continuité de la quête « Le journal de Medivh » (cf. guide Karazhan
Améthyste calmante	+6 END / +11 soins	difficile	Récompense de la quête « Plaie-de-Nuit » (une gemme au choix)	Note : quête dans la continuité de la quête « Le journal de Medivh » (cf. guide Karazhan
Améthyste infusée	+6 END / +6 sorts & soins	difficile	Récompense de la quête « Plaie-de-Nuit » (une gemme au choix)	Note : quête dans la continuité de la quête « Le journal de Medivh » (cf. guide Karazhan

ORANGE (correspond à une châsse jaune ou rouge)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Spessarite de flamme toute puissante	+3 scrit / +3 sorts & soins	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Spessarite de flamme luisante	+3 cdt / +3 AGI	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Spessarite de flamme intaillée	+3 ccrit / +3 FOR	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Spessarite de flamme lumineuse	+3 INT / +7 soins	facile	dessin vendu par Le Consortium (Amical)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Topaze noble toute-puissante	+4 scrit / +5 sorts & soins	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze noble luisante	+4 AGI / +4 cdt	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze noble intaillée	+4 ccrit / +4 FOR	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze noble lumineuse	+9 soins / +4 INT	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze ornée intaillée	+10 P.att / +5 ccrit	difficile	achat JcJ : 31 500 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Topaze ornée toute-puissante	+6 sorts & soins / +5 scrit	difficile	achat JcJ : 31 500 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Opale de feu de champion	+5 FOR / +4 déf	difficile	gemme lootée sur l'Exarque Maladaar	Cryptes des Auchenaï (Héroïque)
Opale de feu gravée	+5 FOR / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Marmon	Labyrinthe des ombres (Héroïque)
Opale de feu luisante	+5 AGI / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Aeonus	La Porte des Ténèbres (Héroïque)
Opale de feu rougeoyante	+5 par / +4 déf	difficile	gemme lootée sur Aeonus	La Porte des Ténèbres (Héroïque)
Opale de feu surpuissante	+8 P.att / +5 résilience	difficile	gemme lootée sur Chasseur d'époques	Fort-de-Durn (Héroïque)
Opale de feu d'assassin	+5 esq / +6 ccrit	difficile	gemme lootée sur Pathaleon le Calculateur	Le Méchanar (Héroïque)
Opale de feu flambante	+5 esq +4 résilience	difficile	gemme lootée sur Keli'dan le Briseur	Fournaise du sang (Héroïque)
Opale de feu mortelle	+8 P.att / +5 ccrit	difficile	gemme lootée sur Messager Cieuriss	L'Arcatraz (Héroïque)
Opale de feu durable	+11 soins / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur Messager Cieuriss	L'Arcatraz (Héroïque)
Opale de feu intaillée	+5 FOR / +4 ccrit	difficile	gemme lootée sur Prince-Nexus Shaffar	Tombes-Mana (Héroïque)
Opale de feu iridescente	+11 soins / +4 scrit	difficile	gemme lootée sur Vazruden (coffre)	Remparts des flammes infernales (Héroïque)
Opale de feu lumineuse	+11 soins / +4 INT	difficile	gemme lootée sur Chef de guerre Kargath Lamepoing	Salles brisées (Héroïque)
Opale de feu mystérieuse	+6 sorts & soins / +5 pénétration	difficile	gemme lootée sur Brise-dimension	La Botanica (Héroïque)
Opale de feu agile	+5 esq / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Messager Cieuriss	L'Arcatraz (Héroïque)
Opale de feu toute-puissante	+6 sorts & soins / +4 scrit	difficile	gemme lootée sur Exarque Maladaar	Cryptes des Auchenaï (Héroïque)
Opale de feu en parfait état	+10 P.att / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Roi-Serre Ikiss	Salles de Sethekk (Héroïque)
Opale de feu resplendissante	+5 FOR / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur Bourbierreux	Enclos aux esclaves (Héroïque)
Opale de feu rayonnante	+6 sorts & soins / +5 cdt sorts	difficile	gemme lootée sur Pathaleon le Calculateur	Le Méchanar (Héroïque)
Opale de feu splendide	+5 par / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur La Traqueuse Noire	Basse-tourbière (Héroïque)
Opale de feu infusée	+4 INT / +6 sorts & soins	difficile	gemme lootée sur Seigneur de guerre Kalithresh	Caveau de la vapeur (Héroïque)
Opale de feu scintillante	+4 AGI / +5 déf	difficile	gemme lootée sur Prince-Nexus Shaffar	Tombes-Mana (Héroïque)
Opale de feu infrangible	+5 déf / +4 esq	difficile	gemme lootée sur Roi-Serre Ikiss	Salles de Sethekk (Héroïque)

VERTE (correspond à une châsse bleue ou jaune)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Olivine radieuse	+3 scrit / +4 pénétration	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Olivine durcie	+3 déf / +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Olivine dentelée	+3 ccrit / +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Olivine éblouissante	+1 mana|5s / +3 INT	facile	dessin vendu par Les Clairvoyants (Honoré)	Enuril (Shattrath)
Talasite radieuse	+4 scrit / +5 pénétration	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Talasite durcie	+4 déf / +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Talasite dentelée	+4 ccrit / +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Talasite éblouissante	+2 mana|5s / +4 INT	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Raz-de-Néant
Olivine barbelée	+3 END / +4 ccrit	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Olivine entaillée	+3 END / +4 scrit	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Chrysopraze stable	+6 END / +5 résilience	difficile	gemme lootée sur Vazruden (coffre)	Remparts des flammes infernales (Héroïque)
Chrysopraze éblouissante	+2 mana|5s / +5 INT	difficile	gemme lootée sur Chasseur d'époques	Fort-de-Durn (Héroïque)
Chrysopraze nitescente	+5 déf / +2 mana|5s	difficile	gemme lootée sur Vazruden (coffre)	Remparts des flammes infernales (Héroïque)
Chrysopraze durcie	+6 END / +5 déf	difficile	gemme lootée sur Chasseur d'époques	Fort-de-Durn (Héroïque)
Chrysopraze dentelée	+6 END / +5 ccrit	difficile	gemme lootée sur Keli'dan le Briseur	Fournaise du sang (Héroïque)
Chrysopraze diaprée	+5 cdt sorts / +2 mana|5s	difficile	gemme lootée sur Traqueuse Noire	Basse-tourbière (Héroïque)
Chrysopraze polie	+6 END / +5 scrit	difficile	gemme lootée sur Chef de guerre Kargath Lamepoing	Salles brisées (Héroïque)
Chrysopraze radieuse	+5 scrit / +5 pénétration	difficile	gemme lootée sur La Traqueuse Noire	Basse-tourbière (Héroïque)
Chrysopraze couverte de runes	+5 scrit / +2 mana|5s	difficile	gemme lootée sur Marmon	Labyrinthe des ombres (Héroïque)
Chrysopraze de prophète	+4 INT +5 ESP	difficile	gemme lootée sur Exarque Maladaar	Cryptes des Auchenaï (Héroïque)
Chrysopraze scindée	+5 ccrit / +2 mana|5s	difficile	gemme lootée sur Seigneur de guerre Kalithresh	Caveau de la vapeur (Héroïque)
Chrysopraze éternelle	+5 INT +6 END	difficile	gemme lootée sur Prince-Nexus Shaffar	Tombes-Mana (Héroïque)
Chrysopraze vive	+5 cdt sorts / +6 END	difficile	gemme lootée sur Bourbierreux	Enclos aux esclaves (Héroïque)

MULTICOLORES (peuvent être serties dans une châsse bleue, jaune ou rouge)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Sphère prismatique	+3 à toutes les résistances	facile	325 en Enchantement	Tuteur enchanteur
Sphère du vide	+4 à toutes les résistances	moyen	350 en Enchantement	Tuteur enchantement

MÉTAGEMMES (ne se sertissent que dans les métachâsses présentes sur certaines pièces d'armure de tête)

Nom de la gemme	Caractéristiques / Conditions	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Diamant Brûlevent de rapidité	+20 P.att / Légère augmentation de vitesse course Nécessite au moins 2 gemmes jaunes et 1 rouge	facile	gemme échangeable contre 8 Éclats d'esprit (loot sur les boss d'Auchindoun selon l'état JcJ de la zone)	Sage esprit Zran, Bastion allérien (Alliance) / Sage esprit Gartok, Fort des Brise-pierres (Horde)
Diamant Brûlétoile de rapidité	+12 sorts / Légère augmentation de vitesse course Nécessite au moins 2 gemmes jaunes et 1 rouge	facile	gemme échangeable contre 8 Éclats d'esprit (loot sur les boss d'Auchindoun selon l'état JcJ de la zone)	Sage esprit Zran, Bastion allérien (Alliance) / Sage esprit Gartok, Fort des Brise-pierres (Horde)
Diamant Brûleciel de mysticisme	5 % chance à chaque sort de voir le temps d'incantation du prochain réduit de moitié Nécessite plus de gemmes bleues que de jaunes	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Diamant Brûleciel de mystère	+12 ccrit / +5 % résist. stun/immobilisation Nécessite plus de gemmes rouges que de jaunes	facile	dessin vendu par Les Gardiens du temps (Honoré)	Alurmi, Grottes du Temps (Tanaris)
Diamant Brûleciel de rapidité	+24 P.att / Légère augmentation de vitesse course Nécessite au moins 2 gemmes jaunes et 1 rouge		dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz, Foudreflèche (Raz-de-Néant)
Diamant Brûleciel de destruction	+14 scrit / 1 % chance de renvoi des sorts Nécessite au moins 5 gemmes rouges	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Diamant Tonneterre de perspicacité	+12 INT / % chance de récup. mana au lancement Nécessite au moins 5 gemmes bleues, au moins 5 rouges et au moins 5 jaunes		dessin vendu par Les Sha'tar (Amical)	Almaador (Shattrath)
Diamant Tonneterre de vivacité	+26 soins / 2 % de réduction de la menace Nécessite plus de gemmes jaunes et de rouges que de bleues	difficile	dessin vendu par Le Consortium (Révéré), PNJ assez loin DANS Karazhan	Ythyar, Karazhan (devant l'événement des échecs)
Diamant Tonneterre de puissance	+18 END / +5 % résist. stun Nécessite au moins 5 gemmes bleues		dessin vendu par Le Consortium (Révéré), PNJ assez loin DANS Karazhan	
Diamant Tonneterre de brutalité	+3 dégâts de mêlée / % chance de stun la cible Nécessite au moins 5 gemmes bleues, au moins 5 rouges et au moins 5 jaunes	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Diamant Tonneterre de ténacité	+12 déf / % chance sur toucher > restaure de la vie Nécessite au moins 5 gemmes bleues, au moins 5 rouges et au moins 5 jaunes		dessin looté par mobs en extérieur 65+	Nagrand

Petit manuel de survie en instance



INTRODUCTION

Toutes les soluces des 15 instances que vous trouverez dans les pages qui suivent ont été réalisées à partir du mode HÉROÏQUE desdites instances. Après avoir roulé notre bosse en mode normal, nous nous sommes rendu compte qu'il devait être accessible aux plus communs des casus de nos serveurs (sauf les instances de fin de module, un chouïa plus complexes), et que l'aide, vous en auriez besoin surtout en héroïque, autrement plus délicate en termes de pull, de trash ou de strat sur les boss.
En outre, vous aurez à réaliser six de ces instances en mode héroïque en vue d'ouvrir vos accès vers la Caverne du sanctuaire du Serpent ou le Donjon de la Tempête, ou bien pour faire apparaître Plaie-de-Nuit à Karazhan, cela a définitivement fini de nous convaincre. Néanmoins, n'oubliez pas que les boss héroïques n'ont qu'une ou deux aptitudes supplémentaires par rapport à leur équivalent en mode normal. Nos stratégies correspondent généralement très bien aux deux modes.
Merci de lire scrupuleusement ce qui suit, nous avons regroupé de très nombreux conseils/aides de jeu que nous ne répéterons pas dans les guides ou ailleurs, par manque de place.

LES BUFFS DE ZONE ET LES CRISTAUX D'ESPRIT

La Péninsule (instances de la Péninsule), le Marécage de Zangar (instance Glissecroc) et la Forêt de Terokaar (instance d'Auchindoun) sont des zones JcJ dans lesquelles vous pourrez empocher des bonus de zone en accomplissant les objectifs JcJ. Ces bonus se présentent sous la forme de buffs qui vous suivront dans l'instance tant que les objectifs sont maintenus. Ne les négligez pas, surtout lorsque vous faites les instances du pool Auchindoun. Ça vaut clairement la peine.
Objectif JcJ Péninsule des Flammes infernales : trois points à contrôler pour bonus +5 % de dégâts. NB : contrôler trois points peut vous faire valider une quête répétable qui vous donnera trois marques d'honneur. Ces marques peuvent être échangées auprès d'un vendeur à Thrallmar (H), au Bastion (A) ou près des drapeaux dans le Marécage contre des items JcJ (gemmes, bagues, collier…) ou un fanion de boost d'xp et de réputation.
Objectif JcJ Marécage de Zangar : deux points (sur trois) à contrôler pour bonus +5 % de dégâts. Cet objectif ne participe malheureusement à aucune quête.
Objectif JcJ Forêt de Terokkar : toutes les six heures, les cinq tours du Désert des Ossements vont devenir

LES INSTANCES DE *BURNING CRUSADE*

Voici toutes les instances auxquelles vous vous retrouvez confrontés dans *BC*. Vous trouverez le groupe d'instance auxquelles elles appartiennent, les niveaux approximatifs où elles peuvent être réalisées, la réputation que vous pourrez empocher ou encore les prérequis nécessaires pour y rentrer.

POOL D'INSTANCE	NOM DE L'INSTANCE	PAGE	LIEU FR	NIVEAU	JOUEURS	PRÉREQUIS	GAIN DE RÉPUTATION
Citadelle des Flammes infernales	Remparts	32	Péninsule des Flammes infernales	60 - 62	5	Aucun	Bastion de l'Honneur (A) / Thrallmar
Citadelle des Flammes infernales	Fournaise du sang	35	Péninsule des Flammes infernales	61 - 63	5	Aucun	Bastion de l'Honneur (A) / Thrallmar
Citadelle des Flammes infernales	Salles brisées	38	Péninsule des Flammes infernales	70	5	Clé des Salles brisées**	Bastion de l'Honneur (A) / Thrallmar
Citadelle des Flammes infernales	Le repaire de Maghteridon	-	Péninsule des Flammes infernales	70	25	Aucun	
Glissecroc	Enclos aux Esclaves	41	Marécage de Zangar	62 - 64	5	Aucun	Expédition cénarienne
Glissecroc	Basse-tourbière	44	Marécage de Zangar	63 - 65	5	Aucun	Expédition cénarienne & Sporegarr
Glissecroc	Caveau de la Vapeur	47	Marécage de Zangar	68 - 70	5	Aucun	Expédition cénarienne
Glissecroc	Caverne du sanctuaire du Serpent	-	Marécage de Zangar	70	25	Quête dans Enclos aux Esclaves (H)* voir p. 30	
Auchindoun	Tombes-Mana	50	Forêt de Terokkar	64 - 66	5	Aucun	Le Consortium
Auchindoun	Cryptes des Auchenaï	53	Forêt de Terokkar	65 - 67	5	Aucun	Ville basse
Auchindoun	Salles de Sethekk	56	Forêt de Terokkar	67 - 69	5	Aucun	Ville basse
Auchindoun	Labyrinthe des Ombres	59	Forêt de Terokkar	70	5	Clé du Labyrinthe des Ombres**	Ville basse (+ loot Aldor)
Les Grottes du Temps	Fort-de-Durn	62	Tanaris	66 - 68	5	Quête devant l'instance*	Gardiens du Temps
Les Grottes du Temps	Portes des Ténèbres	65	Tanaris	70	5	Avoir libéré Thrall (Fort-de-Durn)*	Gardiens du Temps
Les Grottes du Temps	Passé d'Hyjal	-	Tanaris	70	25	Quête devant l'instance* voir p. 31	
Donjon de la Tempête	Le Méchanar	68	Raz-de-Néant	70	5	Monture Volante	Les Sha'tar (+ loot Clairvoyants)
Donjon de la Tempête	La Botanica	71	Raz-de-Néant	70	5	Monture Volante	Les Sha'tar (+ loot Clairvoyants)
Donjon de la Tempête	L'Arcatraz	74	Raz-de-Néant	70	5	Monture Volante + Clé de L'Arcatraz**	Les Sha'tar (+ loot Clairvoyants)
Donjon de la Tempête	Donjon de la Tempête	-	Raz-de-Néant	70	25	Quête* voir p. 31	
	Karazhan	78	Défilé de Deuillevent	70	10	La clé du maître	L'Œil pourpre
	Le repaire de Gruul	-	Les Tranchantes	70	25	Aucun	Aucune
	Le Temple Noir	-	Vallée d'Ombrelune	70	25	Non disponible	Non disponible

* chaque membre du groupe / raid doit posséder la clé ou avoir fait la quête   **une seule clé ou un voleur (350 crochetage) nécessaire pour tout un groupe

« prenables ». La première des deux factions qui contrôlent les cinq tours simultanément empoche un bonus de + 5 % de dégâts, +5 % d'exp et la possibilité d'empocher des Éclats d'esprit en tuant les boss d'Auchindoun, et ce pendant les six prochaines heures !!! Cet objectif ne participe malheureusement à aucune quête.
Les Éclats d'esprit : ils pourront être échangés contre des items JcJ auprès du Sage Esprit Gartoken (H) et du Sage Esprit Zran (A) dans vos bastions Horde ou Alliance de la Forêt de Terokkar.

LA MONTURE VOLANTE

Trois instances nécessiteront que chaque joueur possède une monture volante pour y accéder. Il s'agit des instances du Donjon de la Tempête (Le Méchanar, La Botanica, L'Arcatraz) situé à Raz-de-Néant. Pas le choix, le tp du Démo ne fonctionne pas, ni même celui des pierres de rencontres. Vous DEVEZ TOUS avoir la monture pour y accéder.
Alors, avant de chevaucher un Drake du Néant (310 %) via le JcJ en arène (prochains patchs) ou le Phénix (310 %) dans l'instance de raid 25 du Donjon de la Tempête, il va vous falloir de l'argent... beaucoup d'argent :
-> **900 PO pour la monture volante 60 %** (la compétence monte 225 à 800 po + la monture à 100 po)
-> **6 000 PO pour la monture volante 280 %** (la compétence de monte 225 à 800 po + la compétence de monte 300 à 5 000 po + la monture à 200 po)
Z'avez encore du fric à claquer ? Trouvez-vous un travailleur du cuir 350 pour qu'il vous crafte la cravache d'équitation pour gagner 10 % de vitesse supplémentaire (avec toutes vos montures).
Le nécessaire ? 4 Cuir granuleux lourd, 1 pouvoir primordial, 6 poussières des arcanes, 1 petit éclat prismatique.



LES PIÈCES DE SET EN INSTANCE À 5

Il existe deux types de sets récupérables en instance à cinq (sans compter les sets craftables). Certains l'appellent le T3.5 ou bien le set T0 70, ou encore le set donjon 3 ; dans tous les cas, il existe en deux versions.
Le set T3.5 A : la première version (que nous appellerons T3.5 A) est très liée à une classe. Comprenez que le premier bonus du set booste un sort d'une classe. Exemple : le bonus deux pièces du set Incantateur en tissu réduit le temps de cast de Choc de Flammes de 0,25 secondes, il est donc clairement destiné aux Mages. Les cinq pièces de ce set T3.5 A se récupèrent principalement en mode normal.
Le set T3.5 B : la deuxième version (set T3.5 B) est plus « ouverte ». Ainsi les bonus ne sont pas spécifiques à une classe. Dans le cas du T3.5 B tissu, le premier bonus deux pièces booste « le score de toucher des sorts ». Ainsi, Démo et Prêtre ombre pourront aussi en profiter. Vous trouverez certains morceau de ce set T3.5 B en instance normales et d'autres morceaux uniquement mode héroïque.

HÉROÏQUE : CONSEILS ET FONCTIONNEMENT

L'intérêt de réaliser des instances en mode héroïque est triple :
1/ Chaque boss vous gratifiera d'une insigne de justice. Insignes qui s'échangeront par paquet de 15, 20 ou 40 à Shattrath (voir tableau page suivante). Soyons honnêtes, même si le matériel est épique, il n'est vraiment pas à la hauteur de l'investissement, seul le matos RF pourra avoir un quelconque intérêt aux guildes bien avancées, car il est clairement destiné à vos rencontres dans le Donjon de la Tempête.
2/ Toujours au niveau des loots, chaque boss de fin loote de l'épique relativement équivalent au T4, niveau des stats ou bien des gemmes épiques qu'on aurait, une nouvelle fois, espérée un peu plus intéressante. Notez également la présence de certaines pièces du set T3.5 B.
3/ Vous aurez à passer par six de ces instances héroïques pour valider vos accès au Donjon de la tempête ou à la Caverne du sanctuaire du Serpent. Ne négligez pas cet aspect du jeu, ces instances HL seront au cœur de vos soirées dans les mois à venir. Le plus tôt vous vous y mettez, le mieux vous vous porterez.

Bien constituer son groupe de cinq

De base, quasiment toutes les compositions de groupe peuvent entreprendre des instances héroïques. Oui, il est possible de réaliser le Labyrinthe des Ombres en héroïque avec un seul crowd control. C'est deux fois plus long, mais c'est faisable. Pour bien constituer votre groupe, essayez de bien vous souvenir de ce que vous aviez rencontré en normal (type et nombre de packs, habilité des boss) et affinez votre compo en fonction.
En général, pour vos premiers runs, on ne prendra pas de risque en vous conseillant la composition suivante : 1 tank (Druide feral, Pal protect, Guerrier déf), 2 soigneurs (Chaman/Pal ; Prêtre/Druide ; etc.), 2 dps avec au moins un crowd control stable (Voleur sap amélioré ou Mage) dedans.
À vous d'affiner et surtout de ne pas rester sur cette unique compo. N'oubliez pas qu'un voleur sans sap amélioré peut quand même assommer (il faut juste être vigilant au pull), un bon Chasseur peut maintenir un mob en piège de glace durant tout un combat, un Démo peut fear si l'emplacement du combat le permet. Avec la pratique, vous allez vite vous rendre compte que, quelque part, en héroïque, la classe importe peu. On attend surtout de la part des joueurs, une excellente exploitation des talents de leur classe : il vaut mieux un Démo super aware qu'un Mage tout mou du sheep. Sachez bien vous entourer.

Timer, repop & farming

Chaque instance est sur une base de timer de repop qui est double : les mobs réapparaissent en 4 heures environ (on notera que pour le Labyrinthe des Ombres, seules les patrouilles de Surveillants repop), et toutes les instances sont complètement réinitialisées tous les matins, à 8 heures.
Ce repop et ce reset vont donc vous obliger à être organisés au niveau de votre farm. Vous ne pourrez nettoyer qu'une seule fois par jour une instance comme Le Méchanar, qui s'avère très intéressante au niveau des insignes de justice. Pour optimiser votre farming d'insigne, voici les instance les plus faciles et les plus rentables en mode héroïque : Le Méchanar, Salles de Sethekk, Enclos aux Esclaves, Caveau de la Vapeur, Cryptes des Auchenaï. Ne perdez toutefois

POOL D'INSTANCE	NÉCESSAIRE POUR ACCÉDER AU MODE HÉROÏQUE*	PHAT LOOT MARQUANT
Citadelle des Flammes infernales	Révéré Bastion (A) /Thrallmar (H) > Clé en flammes forgées*	T070 A & B toutes classes
Citadelle des Flammes infernales	Révéré Bastion (A) /Thrallmar (H) > Clé en flammes forgées*	T070 A & B toutes classes
Citadelle des Flammes infernales	Révéré Bastion (A) /Thrallmar (H) > Clé en flammes forgées*	T070 A & B toutes classes
Citadelle des Flammes infernales	Pas de mode héroïque	T4 (Torse)
Glissecroc	Révéré Expédition cénarienne > Clé du réservoir*	T070 A & B toutes classes
Glissecroc	Révéré Expédition cénarienne > Clé du réservoir*	T070 A & B toutes classes
Glissecroc	Révéré Expédition cénarienne > Clé du réservoir*	T070 A & B toutes classes
Glissecroc	Pas de mode héroïque	T5 (Gants, Jambes et Tête)
Auchindoun	Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*	T070 A & B toutes classes
Auchindoun	Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*	T070 A & B toutes classes
Auchindoun	Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*	T070 A & B toutes classes
Auchindoun	Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*	T070 A & B toutes classes
Les Grottes du Temps	Révéré Gardiens du Temps > Clé du Temps*	T070 A & B toutes classes
Les Grottes du Temps	Révéré Gardiens du Temps > Clé du Temps*	T070 A & B toutes classes
Les Grottes du Temps	Pas de mode héroïque	?
Donjon de la Tempête	Révéré Sha'tar > Clé dimensionnelle*	T070 A & B toutes classes
Donjon de la Tempête	Révéré Sha'tar > Clé dimensionnelle*	T070 A & B toutes classes
Donjon de la Tempête	Révéré Sha'tar > Clé dimensionnelle*	T070 A & B toutes classes
Donjon de la Tempête	Pas de mode héroïque	T5 (Torse ? et Épaulettes)
	Pas de mode héroïque	T4 (Gants et Tête)
	Pas de mode héroïque	T4 (Épaulettes et Jambières)
	Pas de mode héroïque	T6



LES RÉCOMPENSES HÉROÏQUES

Toutes ces récompenses se récupèrent auprès de G'eras, qui se trouve au centre de Shattrath. Elles s'échangent contre des insignes de justice qui, eux, se récupèrent sur les cadavre des boss des instances héroïques.

ARMES & PROJECTILES	TYPE	INSIGNE	DÉTAIL
Lame soleil incendiaire	Dague main gauche	50	dps 80.8 (73-137 x 1.30) / +23 AGI / +21 END

ARMURES	TYPE	INSIGNE	DÉTAIL
TISSU			
Bottes en tisse-feu	pieds	20	arm 112 / +19 END / +45 RF
Gants en tisse-feu	mains	20	arm 101 / +33 END / +40 RF
Jambières en tisse-feu	jambes	30	arm 142 / +39 END / +45 RF
Robe en tisse-feu	torse	30	arm 162 / +27 END / +60 RF
CUIR			
Bottes durcies au feu d'enfer	pieds	20	arm 210 / +19 END / +45 RF
Corselet durci au feu d'enfer	torse	30	arm 306 / +27 END / +60 RF
Gants durci au feu d'enfer	mains	20	arm 191 / +33 END / +40 RF
Jambières durcies au feu d'enfer	jambes	30	arm 268 / +39 END / +55 RF
MAILLES			
Bottes forgées au feu d'enfer	pieds	20	arm 466 / +19 END / +45 RF
Gants forgés du feu d'enfer	mains	20	arm 423 / +33 END / +40 RF
Haubert forgés au feu d'enfer	torse	30	arm 677 / +27 END / +60 RF
Jambières forgées au feu d'enfer	jambes	30	arm 593 / +39 END / +55 RF
PLAQUE			
Bottes trempées au feu d'enfer	pieds	20	arm 831 / +19 END / +45 RF
Corselet trempé auf eu d'enfer	torse	30	arm 1 208 / +37 END / +60 RF
Gantelets trempés au feu d'enfer	mains	20	arm 755 / +33 END / +40 RF
Jambières trempées au feu d'enfer	jambes	30	arm 1 057 / +39 END / + 55RF
BOUCLIERS			
Bouclier-azur de Frimarra	bouclier	33	arm 4 261 / bloq : 101 / +28 END / +20 déf / +30 bloq
Bouclier d'honneur de Mazthoril	bouclier	33	arm 4 261 / bloq : 101 / +15 END / +15 INT / +20 scrit / +22 sorts & soins
Bouclier de foi du détenteur de Lumière	bouclier	33	arm 4 261 / bloq : 101 / +18 END / +21 INT / +53 sorts & soins
CAPES			
Cape d'évêque	dos	25	arm 85 / +15 END / +15 INT / + 44 soins / +8 mana l 5s
Cape de guerre de chevalier de sang	dos	25	arm 85 / 21 AGI / +21 END / +46 P.att
Cape de pérégrin défenseur	dos	25	arm 245 / +28 END / +35 bloq
Châle des probabilités incertaines	dos	25	arm 85 / +16 END / +16 INT / + 21 scrit / +19 sorts & soins

AUTRES	TYPE	INSIGNE	DÉTAIL
BIJOUX			
Auto-bloqueur de Gnomeregan 600 (U)	bijou	41	+54 bloq / ut : +200 bloq pdt 20 s
Broche sanguinaire (U)	bijou	41	+70 P.att / Ut : +270 P.att pdt 20 s
Essence de martyr (U)	bijou	41	+81 soins / ut : +288 soins pdt 20 s
Icône du croissant d'argent (U)	bijou	41	+42 sorts & soins / ut : +153 sorts & soins pdt 20 s
Collier de l'espoir éternel (U)	cou	25	+21 END / +20 INT / +46 soins / +3 mana l 5s
Collier de mastodonte (U)	cou	25	+18 AGI / +30 END / +21 Déf
Pendentif éruption-de-mana (U)	cou	25	+21 END / +21 INT / +27 sorts & soins
Sautoir des mauvaises intentions (U)	cou	25	+19 AGI / +16 END / +16 sdt / + 40 P.att
Anneau de force inflexible (U)	doigt	25	arm 200 / +27 END / +21 Déf
Anneau des rêves Sibyllins (U)	doigt	25	+15 END / +16 INT / +19 scrit / +21 sorts & soins
Anneau des seigneurs de guerre d'Arathi (U)	doigt	25	+21 END / +22 ccrit / +44 P.att
Bague d'Halos (U)	doigt	25	+19 END / +19 INT / +44 soins / +6 mana l 5s
TENUS MAIN GAUCHE			
Fourre-tout de Khadgar	tenu mg	25	+44 sorts & soins
Talisman de Kalecgos	tenu mg	25	+12 INT / +47 sorts Arcane
Sceau langue-de-feu	tenu mg	25	+15 scrit / +46 sorts Feu
Os d'aile de Saphiron	tenu mg	25	+10 cdt / +47 sorts Givre
Larmes des cieux	tenu mg	25	+70 soins / +5 mana l 5s
Orbe du mangeur d'âme	tenu mg	25	+15 END / +49 sorts Ombre
RELIQUE			
Idole Sempervirente (U)	idole	15	+81 dégâts au sort Lambeau
Libram de repentance (U)	libram	15	+40 bloq quand Bouclier sacré est actif
Totem de la terre vivante (U)	totem	15	-10 coût de mana du sort Éclair

pas de vue le travail à effectuer pour les ouvertures d'instance de raid HL.

Difficulté & conseils

Les instances héroïques ne sont clairement pas données au plus casu de nos compatriotes. Niveau matériel, on demandera un stuff cohérent (quelques pièces de T3.5 A, un peu de Karazhan…), un set de matos résistance ombre et arcane pour vos MT (même en tissu, l'armure n'est pas prise en compte !) ainsi que quelques compos de boost pour certains boss (bouffe, popos…). N'oubliez pas non plus un matos de rechange, *just in case*. Tout cela en poche, il va falloir vous organiser : dites à votre chef de groupe d'abuser du système d'icônes à placer sur les mobs. Assignez-vous des cibles prioritaires (tête de mort = mob à tuer, lune = mouton, croix = sap…). Avant le pull, chaque pack doit être soigneusement étudié, chaque monstre « catalogué », et tout doit être mis en branle pour en venir à bout dans les règles de l'art.
Gardez toujours en tête ce principe fondamental : LES TRASH SONT PARFOIS PLUS DURS QUE LES BOSS, ET UN ADD EST SOUVENT SYNONYME DE WIPE. Ne laissez jamais une patrouille sans surveillance. Ne foncez jamais tête baissée. Ne sous-estimez jamais un nouveau type de monstre.
En outre, et il va sans dire, chaque joueur devra jouer au mieux sa classe. Un Mage qui rentre dans une logique d'overdps dans le pool de la Citadelle des Flammes est un Mage mort à chaque pull. Un tank incapable de prendre l'aggro sur trois cibles en parallèle ne servira à rien. Nous le répétons : vous n'avez pas le droit à l'erreur, ni même à l'approximatio[n].
Le temps jouera fréquemment contre vous en instance héroïque : il vous faut du temps, beaucoup de temps. Comptez un minimum de 3 ou 4 heures pour vos premiers runs sur des instances de difficulté moyenne. Une instance comme le Labyrinthe nous a pris pas loin de 7 heures, avec un groupe relativement optimisé. En vue d'économiser du temps si un seul des membres doit réparer, allez y tous ensemble, histoire de ne pas réattendre 10 minutes un autre gars qui réparera après. Chaque conseil que nous vous donnons dans nos guides peut (et doit) être contourné en fonction de la composition de vos groupes. Certains packs se géreront de manière complètement différente si vous possédez trois crowd control ou si vous n'en possédez qu'un seul. Faites preuve d'imagination et dites-vous que toutes les compos peuvent venir à bout de toutes les instances.
Attention, le seduce du Démo ne fonctionne pas en héroïque. À vouloir virer la possibilité aux Prêtres de prendre le contrôle des humanoïdes des nombreuses instances, ils ont aussi enlevé la possibi[lité] de seduce. Cela devrait être corrigé sous peu.

LES ACCÈS PVE HAUT NIVEAU

Vous trouverez sur la double page suivante le compte rendu des accès haut niveau de *Burning Crusade*. Nous nous sommes largement inspirés de l'excellent diagramme de Heel de la guilde Vodka (http://www.worldofraids.com/forum/viewtopic.php?t=2698), et Blizzard vient de sortir son propre Attunement Chart sur son site officiel (http://www.woweurope.com/fr/info/basics/bcattunement/index.html). Blizzard ne nous avait d'ailleurs pas habitués à tant de prérequis pour accéder aux zones les plus hallucinantes de son extension (à part peut-être avec Onyxia) : il suffisait de réaliser une pauvre quête pour rentrer dans le Cœur du Magma, une autre quête encore ridicule pour accéder au Repaire de l'Aile noire. Un peu de réput' et quelques centaines de PO pour découvrir Naxxramas, et un travail collectif du serveur pour Ahn' Quiraj.
Beaucoup pensent que cette multiplication de prérequis permet à Blizzard de bien éprouver les instances les plus avancées par les guildes les plus hardcore (habituées à cet équilibrage et ses hotfixes permanents), car le temps d'alpha ou de bêta-test a été considérablement court. Mais en voulant régler un problème, on en crée parfois de nouveaux : aujourd'hui, nombre de joueurs sont totalement dépassés par la quantité de choses à réaliser, et les décalages à l'intérieur même des guildes génèrent nombre de conflits.
Le meilleur conseil que nous puissions vous donner

par rapport à ces prérequis est de faire TOUTES les quêtes de la Vallée d'Ombrelune et de Raz-de-Néant. En plus de vous rapporter beaucoup d'argent (pour votre monture) et du matériel vraiment intéressant, elles constituent généralement les bases pour accéder aux quêtes d'ouverture de ce contenu haut niveau. Travaillez ensuite vos quatre réputations clés (Ville basse, Expédition cénarienne, Sha'tar et Bastion de l'Honneur) pour vous offrir les clés des modes héroïques, nettoyez Karazhan, allez vous frotter à Gruul et Maghteridon et vous serez en bonne voie pour attendre les buts ultimes du jeu.

NORMAL & HÉROÏQUE : LES DROP D'ITEM

• En mode normal, chaque boss drop un item bleu, sauf le dernier boss qui en drop deux, avec une faible chance de délivrer en sus un Néant Primordial. En mode héroïque, chaque boss drop un item bleu et un Insigne de Justice, sauf le dernier boss qui drope deux items bleus, un item épique (objet ou gemme), un Insigne de Justice et un Néant Primordial à 100 %.
• Pour tous ces donjons, nous ne vous indiquons aucun droprate en mode héroïque dans nos tableaux Phat Loot. Pourquoi ? D'une part, parce que les modes héroïques ont encore été peu explorés à l'heure où nous écrivons ces guides : les statistiques des bases de données ne sont donc pas encore fiables. D'autre part, parce que le mode de fonctionnement même de ces donjons et la différence faite entre exploration normale et héroïque faussent les calculs effectués par lesdites bases de données, et obligent à de savants calculs pour retomber sur ses pattes. Calculs que nous vous ferons lorsque les statistiques seront un peu plus fiables…
• En attendant, vous possédez tout de même un certain nombre de chiffres : Néant Primordial à 100 %, un item épique à coup sûr (il semblerait que la répartition soit à peu près équilibrée entre les différents items épiques qui peuvent tomber), et une liste d'items bleus courants qui semblent avoir, eux aussi, à peu près les mêmes chances de tomber. Par ailleurs, nous vous indiquerons parfois certains pourcentages de drop derrière le nom de l'item en héroïque.
• Tous les donjons dont le niveau recommandé est inférieur à 69 (à savoir : Remparts, la Fournaise, Enclos aux Esclaves, Basse-tourbière, Tombes-Mana, Cryptes des Auchenaï et Fort-de-Durn) ont une liste d'items bleus différente en mode normal et en mode héroïque.
• Tous les donjons dont le niveau recommandé est égal ou supérieur à 69 (à savoir : Salles de Sethekk, Caveau de la Vapeur, Le Méchanar, Salles brisées, La Porte des Ténèbres, La Botanica, Le Labyrinthe des Ombres ainsi que l'Arcatraz) ont la même liste d'items bleus en mode normal et en mode héroïque.
• Notez l'ordre de tri des tableaux : d'abord, tri croissant selon la colonne « type », puis tri croissant selon la colonne « nom ».
• Tous les items sont LQR (liés quand ramassés) sauf si LQE (lié quand équipé) est précisé à la suite du nom.
• Les items uniques sont précisés dans la colonne nom.
• Les items de récompenses de quête des donjons à 5 sont indiqués dans la table normale de loot et pas dans la table héroïque.
• Sauf exception (item notable ou exceptionnellement intéressant), nous n'indiquons pas les items inhabituels (verts) dans les tables de donjons.
• Sauf exception, nous n'indiquons pas les items qui peuvent être trouvés ailleurs que dans l'instance concernée.



LEXIQUE PHAT LOOT

Pour les abréviations barbares des tables phat loot & sets

I = toutes les
( ) = pendant
+20 soins = +20 max aux soins prodigués
+20 soins reçus = +20 max aux soins reçus
+20 sorts = +20 max aux dégâts infligés par les sorts et effets magiques
+20 sorts ombre = +20 max aux dégâts infligés par les sorts d'ombre et les effets d'ombre
+20 sorts & soins = +20 max aux dégâts infligés et aux soins prodigués par les sorts et par les effets magiques
1m = à une main
2m = à deux mains
arm = armure
att = attaque
att.dis = attaque à distance
att.mêl = attaque en mêlée
bbloc = valeur de blocage du bouclier
bloc = score de blocage
bloq = bloquer
CR (●) = châsse rouge
CB (●) = châsse bleue
CJ (●) = châsse jaune
ccrit = coups critiques
cdt = chances de toucher
déf = défense
dég = dégâts
DA = dégâts d'arcane
DF = dégâts de feu
DG = dégâts de glace
DN = dégâts de nature
DO = dégâts d'ombre
dps = dégâts par seconde
esq = esquive
LQE = lié quand équipé
LQR = lié quand ramassé
mana = points de mana
MC (●) = métachâsse
md = main droite
mg = main gauche
P.att = puissance d'attaque
par = parade
péné sorts = score de pénétration des sorts
résil = résilience
RA = résistance aux arcanes
RF = résistance au feu
RG = résistance à la glace
RN = résistance à la nature
RO = résistance à l'ombre
s = secondes
scrit = sorts critiques
touché = quand touché au combat
toucher sorts = chances de toucher des sorts
ut = utiliser
VA = vitesse d'attaque
VD = vitesse de déplacement
vie = points de vie
vs. = versus

Application pratique du lexique Phat Loot : quelques exemples

●● > +3 esq = châsse rouge + châsse rouge donne un bonus de +3 à l'esquive
30 DO I 3s (16s) = 30 dégâts d'ombre toutes les 3 secondes, pendant 16s
4 vie I 4s = +4 points de vie toutes les 4 secondes
+10 aux dég (4s) = +10 aux dégâts infligés pendant 4 secondes
10 dég (4s) = 10 points de dégâts infligés en 4 secondes
poison : 10 DN I 5s (1mn) = poison : 10 dégâts de nature infligés toutes les 5 secondes pendant 1 minute
cdt > 10-20 DN = chances de toucher : inflige 10 à 20 points de dégâts de nature à la cible
touché > 5 % > 35-65 DN & +15 RN = quand touché au combat : 5 % de chances d'infliger 35 à 65 points de dégâts de nature à la cible et de bénéficier d'un bonus de 15 à la résistance à la nature

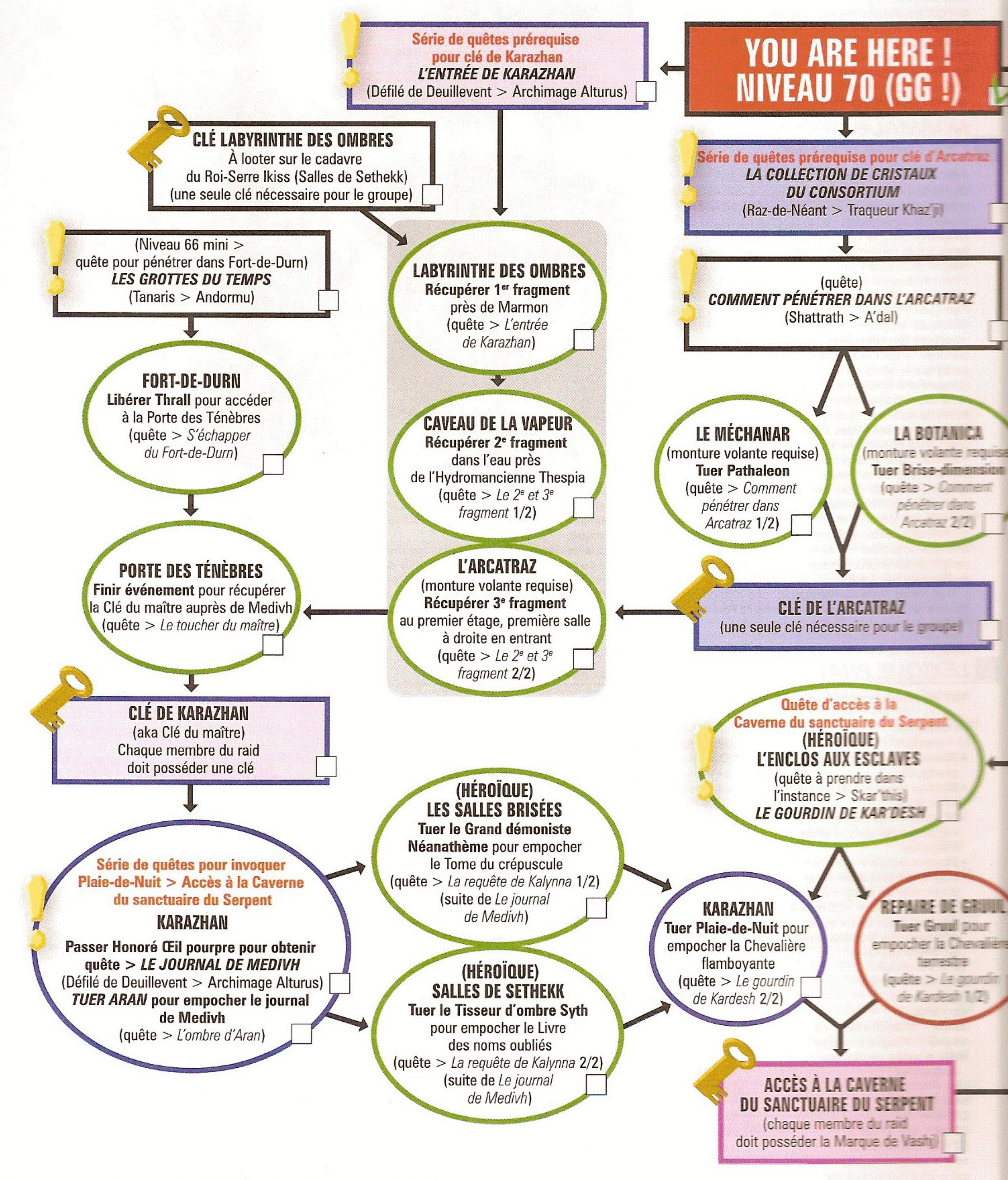
LECTURE DES TABLES PHAT LOOT

Droprates :	
Moins de 1 % (inclus)	-> —
Entre 1 et 5 % (inclus)	-> -
Entre 5 et 15 % (inclus)	-> +
Entre 15 et 25 % (inclus)	-> ++
Entre 25 et 40 % (inclus)	-> +++
Supérieur à 40 %	-> ++++
Chiffres remarquables	-> xx %

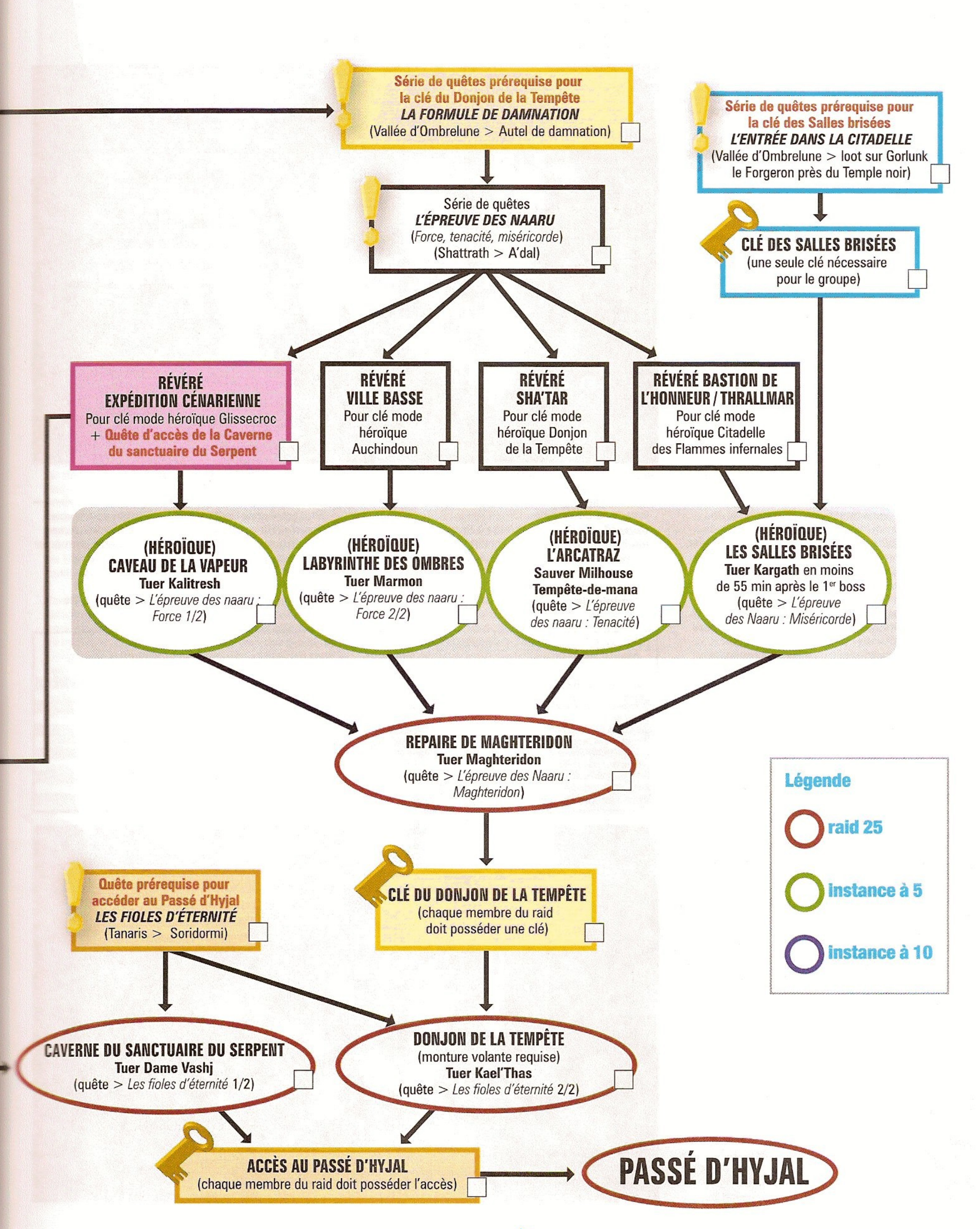
AUTRES PRÉCISIONS

• Les mobs et personnages présentés en légendes sur les cartes peuvent être « E » (élite), « RE » (élite rare), ou « PNJ » (personnage non joueur).
• Les quêtes peuvent être « N » neutre, « A » Alliance ou « H » Horde.
• Les codes couleur vous permettront de repérer rapidement certaines informations. Ainsi, les localisations apparaîtront en orange dans le texte, les étapes ou quêtes Alliance en bleu, les étapes ou quêtes Horde en rouge et en gris, les quêtes validables par les deux factions.
• Les quêtes de craft et de classe réalisables en donjons ne sont généralement pas indiquées, mais il n'est pas rare que vous trouviez quelques indications en notes.
• Tous les items de récompense de quête sont désormais inclus dans les tableaux phat loot. Vous les repérerez facilement grâce au code couleur.

Tous les chemins mènent à Hyjal



Nous nous sommes largement inspirés de l'excellent diagramme de Heel de la guilde Vodka (http://www.worldofraids.com/forum/viewtopic.php?t=2698) et de celui de Blizzard qui vient de sortir son propre Attunement Chart sur son site officiel (http://www.wowoeurope.com/fr/info/basics/bcattunement/index.html).


Série de quêtes prérequise pour
la clé du Donjon de la Tempête
LA FORMULE DE DAMNATION
(Vallée d'Ombrelune > Autel de damnation)
Série de quêtes prérequise pour
la clé des Salles brisées
L'ENTRÉE DANS LA CITADELLE
(Vallée d'Ombrelune > loot sur Gorlunk
le Forgeron près du Temple noir)
Série de quêtes
L'ÉPREUVE DES NAARU
(Force, tenacité, miséricorde)
(Shattrath > A'dal)
CLÉ DES SALLES BRISÉES
(une seule clé nécessaire
pour le groupe)
RÉVÉRÉ
EXPÉDITION CÉNARIENNE
Pour clé mode héroïque Glissecroc
+ Quête d'accès de la Caverne
du sanctuaire du Serpent
RÉVÉRÉ
VILLE BASSE
Pour clé mode
héroïque
Auchindoun
RÉVÉRÉ
SHA'TAR
Pour clé mode
héroïque Donjon
de la Tempête
RÉVÉRÉ BASTION DE
L'HONNEUR / THRALLMAR
Pour clé mode
héroïque Citadelle
des Flammes infernales
(HÉROÏQUE)
CAVEAU DE LA VAPEUR
Tuer Kalitresh
(quête > L'épreuve des naaru :
Force 1/2)
(HÉROÏQUE)
LABYRINTHE DES OMBRES
Tuer Marmon
(quête > L'épreuve des naaru :
Force 2/2)
(HÉROÏQUE)
L'ARCATRAZ
Sauver Milhouse
Tempête-de-mana
(quête > L'épreuve
des naaru : Tenacité)
(HÉROÏQUE)
LES SALLES BRISÉES
Tuer Kargath en moins
de 55 min après le 1er boss
(quête > L'épreuve
des Naaru : Miséricorde)
REPAIRE DE MAGHTERIDON
Tuer Maghteridon
(quête > L'épreuve des Naaru :
Maghteridon)
Légende
raid 25
instance à 5
instance à 10
Quête prérequise pour
accéder au Passé d'Hyjal
LES FIOLES D'ÉTERNITÉ
(Tanaris > Soridormi)
CLÉ DU DONJON DE LA TEMPÊTE
(chaque membre du raid
doit posséder une clé)
CAVERNE DU SANCTUAIRE DU SERPENT
Tuer Dame Vashj
(quête > Les fioles d'éternité 1/2)
DONJON DE LA TEMPÊTE
(monture volante requise)
Tuer Kael'Thas
(quête > Les fioles d'éternité 2/2)
ACCÈS AU PASSÉ D'HYJAL
(chaque membre du raid doit posséder l'accès)
PASSÉ D'HYJAL

Remparts

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de Thrallmar (Horde) ou auprès du Bastion de l'Honneur (Alliance) pour empocher la Clé en flammes forgées et accéder au mode héroïque de cette instance.

Aaaaaah, les Remparts ! Pour beaucoup, cette instance située en plein cœur de la Péninsule des Flammes fut la première once de nouveauté apportée par *Burning Crusade*. Après avoir enchaîné des mois durant, non sans une certaine monotonie, les modestes donjons de Hache-Tripes et du mont Rochenoire, après en être arrivé à terrasser le Baron Rivendare en bâillant d'ennui et s'être retrouvé à confondre Gandling avec un trash mob, enfin, les joueurs de *World of Warcraft* redécouvrent la saveur des instances à cinq ! Ne vous attendez à rien de bien exotique sur les Remparts : le tracé de l'instance est rectiligne, les couloirs sont larges, dépouillés, et pourtant très fréquentés. L'ambiance y est guerrière, et spartiate à souhait. Bienvenue sur le front, les bleus !

- En mode héroïque, la plupart des créatures combattant au corps à corps sont insensibles au contrôle mental et au pouvoir de séduction de la succube, et elles frappent TRÈS fort. Votre priorité sera de mettre les casters hors d'état de nuire au plus vite, au moyen de tous les sorts polymorphes et autres saps possibles, pour combattre sereinement les Guerriers.
- Les Remparts est un donjon peuplé de nombreux chiens. Attention, ces bestioles ont la désagréable manie de détecter les furtifs. Si un Mage peut facilement en venir à bout avec quelques sorts de zones en mode normal, il s'en dispensera en mode héroïque : ces bêtes n'y acquièrent pas le statut d'élite, leurs dégâts sont considérablement boostés, et elles font très mal sur du tissus. Les tuer est une priorité absolue, surtout lors du combat contre le Belluaire mâche-les-os (A).
- Les Clairvoyants de l'orbite sanglante ont un sort de fear, et les Destructeurs mâche-les-os, une technique de projection. Si vous ne voulez pas qu'ils vous envoient au beau milieu de tous les petits copains, ce seront des ennemis à combattre en faisant bien reculer votre groupe.
- Le combat final (3) ne manquera pas de flammes, aussi, le MT ne se privera pas d'emmener avec lui son équipement et/ou ses potions RF. Si, en mode normal, il est possible de vaincre Nazan sans ces artifices, et même avec un Druide ours en guise de tank, en héroïque, il vous faudra impérativement un Guerrier boosté en résistance au feu.

LES QUÊTES LIÉES

(A1-normal) Affaiblir les Remparts
Prérequis : La renaissance de la Légion > Commandant de corps Danath Trollemort > Péninsule des Flammes infernales > Bastion de l'Honneur
Donnée par : Lieutenant Chadwick > Péninsule des Flammes infernales > Bastion de l'Honneur
Se termine à : Flingot > Péninsule des Flammes infernales > Bastion de l'Honneur
Objectif : S'emparer de la main de Gargolmar (1), du sabot d'Omor l'Intouché (2) et de la tête de Nazan (3) pour prouver leur mort
Récompenses : +350 réputation Bastion de l'Honneur ; objet tissu/cuir/maille/plaque (voir tableau phat loot)

(H1-normal) Affaiblir les Remparts
Prérequis : Éradiquer la Légion ardente > Nazgrel > Péninsule des Flammes infernales > Thrallmar
Donnée par : Garde de pierre Stok'ton > Péninsule des Flammes infernales > Thrallmar
Se termine à : Caza'rez > Péninsules des Flammes infernales > Thrallmar
Objectif : S'emparer de la main de Gargolmar (1), du sabot d'Omor l'Intouché (2) et de la tête de Nazan (3) pour prouver leurs morts
Récompenses : +350 réputation Thrallmar ; item tissu/cuir/maille/plaque (voir tableau phat loot)



(N1-normal) De sombres nouvelles
Donnée par : Lettre inquiétante à récupérer sur le cadavre de Vazruden (3)
Objectif : (H) Ramener la lettre à Nazgrel > Péninsule des Flammes infernales > Thrallmar
(A) Ramener la lettre au Commandant de corps Danath Trollemort > Péninsule des Flammes infernales > Bastion de l'Honneur
Récompenses : +250 réputation Thrallmar/Bastion

LE PAS-À-PAS

Sitôt entré dans l'instance (E), vous pouvez voir voler Nazan sur une plate-forme au-dessus de vous. Avant de l'affronter, vous allez quand même devoir surmonter quelques épreuves. Au boulot ! Commencez par nettoyer l'accès au pont en restant près de la porte. Avant d'attirer les deux gardes qui stationnent à la sortie de ce pont, assurez-vous que la patrouille

LES MONSTRES DES REMPARTS

Nom	Niveau	Type	PV	Priorité	Détails
Affameur mâche-les-os	70 élite	Guerrier	28000	-	Désarme
Vorace mâche-les-os	70 élite	Guerrier	30000	-	
Chien de guerre de la Main brisée	69	Bête	9 000	+++	Saignement (cumulable)
Archer de l'orbite sanglante	70 élite	Archer	22000	+	
Invocateur noir de l'orbite sanglante	70 élite	Caster	16000	++	Pluie de feu
Clairvoyant de l'orbite sanglante	70 élite	Caster	12500	++	Fear
Belluaire mâche-les-os	70 élite	Guerrier	28000	-	Appelle ses chiens à l'aide
Destructeur mâche-les-os	71 élite	Guerrier	31000	+	Coup de pied, attaque circulaire
Éventreur mâche-les-os	70 élite	Guerrier	45000	+	Insensible au polymorphe
Sentinelle des Flammes infernales	70 élite	Archer		+	Add de Vazruden
Guetteur des Flammes infernales	70 élite	Soigneur	21000	+++	Add de Gargolmar







du couloir suivant se soit éloignée. Tuez les deux gardes puis la patrouille à son retour.
La sortie du pont donne sur un virage plutôt (mal) fréquenté. Autant que possible, restez sur le pont pour combattre les groupes d'ennemis en faction dans le coin, ennemis à qui votre tank prendra soin de manifester sa présence à l'arc ou au fusil.

Belluaire mâche-les-os (A)

Passés ces quelques trash mobs de mise en bouche, on arrive en (A) sur le Belluaire mâche-les-os, première difficulté de l'instance. Inutile d'essayer de le combattre séparément des deux destructeurs qui lui sont proches, ils sont liés. Votre tank et éventuellement votre off-tank doivent se charger de récupérer l'aggro de ce petit monde, et le reste du groupe, se focaliser sur un seul et même adversaire. Le but avoué est de liquider autant de monde que possible en un minimum de temps, car le Belluaire appelle son chenil à la rescousse durant l'affrontement – cet appel est d'ailleurs beaucoup plus rapide en mode héroïque, soyez brefs. Les chiens peuvent être endormis par un Druide ou cloués au sol par un Mage. En mode héroïque, ils occasionnent beaucoup de dégâts, et vu leur nombre, ils sont une menace sérieuse à traiter, qui devient la priorité du groupe.

Passé ce premier affrontement, continuez votre progression jusqu'à arriver aux abords de l'allée centrale du donjon (1). Ici, prudence, il faut nettoyer le virage sans pour autant attirer le Gardien des guetteurs Gargolmar, le premier boss du donjon, qui fait les cent pas avec sa garde personnelle. Une fois l'accès au couloir principal dégagé – n'oubliez pas les créatures en faction à l'intérieur du virage –, il ne vous reste plus qu'à combattre le boss.

Gardien des guetteurs Gargolmar (1)

Cet affrontement est assez simple, et la technique reste la même en normal ou en héroïque. Votre MT affronte Gargolmar au corps à corps pendant que le reste du groupe descend les deux soigneurs qui l'accompagnent (sensibles aux sorts de poly). Sachez toutefois que ce boss très rieur a tendance à charger n'importe quand le membre du groupe le plus éloigné de lui, et que le débuff soins qu'il va poser sur votre MT ne va pas faciliter la vie de votre soigneur (il devient vite fatigant en héroïque). Prenez donc garde à ce que ce ne soit pas un porteur de tissus. Une fois les Guetteur des Flammes infernales à terre, le combat se boucle aisément avec un combo tank-soins-dps. En héroïque, hop, un premier Insigne de Justice dans la poche. Avant de partir, n'oubliez pas le coffre qui doit traîner dans le coin.

Vous pouvez, au choix, tuer les monstres restant dans l'allée ou longer le mur de gauche pour accéder à l'étage supérieur des Remparts (B). Ne montez pas trop vite ! Juste en haut vous attendent cinq créatures, dont quatre Clairvoyants orbite-sanglante qui vont être les cibles de vos saps, mouton, séduction et autres contrôles mentaux, tout en prenant garde aux fears qu'ils ne manqueront pas de lancer. Pour plus de sûreté, optez pour le combat dans les escaliers.
Ce chemin mène à une place en plein air (C), que vous nettoyez en commençant par puller la patrouille qui y tourne en rond. Ensuite, attirez les groupes situés à droite et à gauche de la sortie dans le couloir. Puis, finissez le reste de la place et ouvrez le coffre qui s'y trouve si vous avez un Voleur. Arrivé à ce stade du donjon, vous avez le choix entre combattre Omor en partant sur la droite, ou Nazan en allant à gauche. Faites en priorité Omor l'Intouché, puis le couple Vazruden-Nazan, qui vous offrira une bataille plus farouche mais également de meilleurs loots.

Omor l'Intouché (2)

Tuez la patrouille et les deux gardes qui vous barrent la route, et vous voilà devant Omor l'Intouché (2).
En mode normal : Omor l'Intouché possède quelques techniques problématiques, mais le combat est rapide et peu difficile en soi. Il fait apparaître de petits démons plutôt faibles dont un membre du groupe se chargera seul. Ensuite, il peut lancer une malédiction d'ombre qui ne cause aucun dégât à son porteur mais à toutes les personnes proches de lui, aussi, il convient de se battre éloignés les uns des autres et de bien enlever lesdites malédictions (Mage ou Druide).
Il possède également une technique de coup de pied qui peut envoyer valser un membre du groupe dans les airs. Omor inflige ainsi peu de dégâts, mais ça éloigne du combat, ce qui peut poser problème s'il s'agit de votre MT. Si on enlève bien les malédictions aux combattants au corps à corps, on peut envoyer un off-tank pour parer aux imprévus.
Arrivé en dessous de 20 % de vie, Omor utilise parfois un renvoi de sorts qui peut corser la fin du combat.

En mode héroïque : Omor possède toutes les techniques listées ci-dessus, mais avec quelques variantes hardcore. Déjà, plus que jamais le placement importe, car les malédictions ne peuvent plus être enlevées et infligent d'énormes dégâts. Optez, si possible, pour un seul combattant au corps à corps. Dernier changement et non des moindres : les petits démons arrivent sans cesse, ont bien plus de points de vie et vous pompent allégrement la mana, il vous faut donc deux membres occupés à temps plein à les tuer pour ne pas finir submergés. À noter que de nombreux groupes optent pour la technique full dps : le Guerrier prend quelques adds en passant.
En faisant un peu attention à ces deux points cruciaux, le combat se boucle très vite, et vous allez pouvoir empocher un second Insigne de Justice.
Maintenant qu'Omor l'Intouché mange les pissenlits par la racine, l'heure est venue d'affronter le dernier boss, enfin les derniers boss, puisqu'ils sont deux (3).

Vazruden & Nazan (3)

Attention quand vous traversez le pont menant à eux, car le combat débute dès que les deux dernières sentinelles avant la plate-forme de combat sont mortes. Le combat n'est pas aussi technique que le précédent, mais demande un maximum de mobilité et un tank très solide. Ce combat relève de la pure gourmandise, si vous le faites, c'est pour le loot, et le loot uniquement, car vous n'aurez pas, en vainquant ces deux là, le moindre Insigne de Justice. Est-ce un bug ? Le fait est qu'actuellement, ça ne loote pas.
En mode normal : Une fois les sentinelles décédées, Vazruden descend de son dragon pour vous charger. Le MT prend immédiatement son aggro, et le groupe le descend aussi vite qu'il peut, car, durant ce combat, Nazan crache du feu au sol, dans lequel personne ne doit rester. Veillez donc à ne pas demeurer trop statique durant l'affrontement.
Dès que Vazruden passe en dessous de la barre des 20 % de vie, Nazan pose patte à terre pour engager le combat à son tour. Pour ne pas avoir à affronter les deux boss en même temps, il faut que le groupe fasse un maximum de dps sur la fin de vie de Vazruden. Nazan, en bon dragon, balaye l'arène de flammes. Ces flammes font très mal, aussi, le MT doit s'assurer d'être le seul à y être exposé en tankant la bête de façon à ce qu'elle soit dos au groupe, et il doit également sortir de devant le dragon quand il crache (qui, lui, reste statique pendant ce temps), pour revenir prendre l'aggro dès que le brasier s'éteint. Si tout se passe bien, le reste du groupe ne devrait pas subir le moindre dommage et pourra librement lâcher ses dps, à l'exception du soigneur, qui veillera à la santé du tank.

En mode héroïque : Le combat est absolument identique au mode normal, à ceci près que nos deux amis frappent bien plus fort et que les flammes de Nazan sont… mortelles. Pas d'échappatoire, ici, il faut à votre Guerrier de la RF autant que possible, et des déplacements nickel de tout le monde sans quoi le wipe est assuré. Bonne chance !



PHAT LOOT

- Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5, en mode normal et en mode héroïque.
- Afin d'éviter l'exploit qui consistait à tuer deux fois Vazruden, il ne droppe plus aucun item, pas plus que sa monture Nazan. À la place, un coffre apparaît après que les deux créatures ont été tuées.
- S'agit-il d'un bug ou pas ? Toujours est-il que le couple Vazruden/Nazan ne droppe aucun Insigne de Justice…

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Déchireur de l'enfer	arme d'hast	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	dps 68.8 (187-281 x 3.4) / +30 FOR +27 END / +25 ccrit
Bâton cristal-de-feu	bâton 2M	60	+	(2)	Omor l'Intouché	dps 57.3 (90-150 x 2.1) / +34 END +34 INT / +16 scrit / +46 sorts & soins
Griffe d'Ursol	bâton 2M	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	dps 57.3 (130-214 x 3) / +28 FOR +27 AGI +27 END / +160 P.att félin, ours, sélénien
Lame longue de Brise-Ombre	épée MD	60	++	(1)	Gargolmar	dps 52.9 (96-179 x 2.6) / +12 END / +12 ccrit / +22 P.att
Marteau de guerre du cœur de feu	masse 2M	60	+	(2)	Omor l'Intouché	dps 68.9 (121-182 x 2.2) / +19 FOR +23 END +19 INT / +12 sorts & soins / +4 mana l 5s

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Espauliers de rage des arcanes	épaule	60	++	(1)	Gargolmar	arm 88 / +18 END +18 INT +12 ESP / +27 sorts & soins
Mantelet de la puissance magique	épaule	NA	NA	NA	Quête A/H	arm 88 / +16 END +17 INT +10 ESP / +16 scrit / +19 sorts & soins
Braies du donneur de vie	jambes	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	arm 103 / +16 END +25 INT +12 ESP / +44 soins / ●●● > +2 mana l 5s
CUIR						
Bottes du pied sûr	pieds	NA	NA	NA	Quête A/H	arm 155 / +20 AGI +28 END / +38 P.att
Brassards d'habileté	poignets	60	++	(1)	Gargolmar	arm 99 / +18 AGI +16 END / +28 P.att
Écharpe de minuit changeante	taille	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	arm 127 / +15 AGI +19 END / +28 P.att / ●● > +3 esq
MAILLES						
Jambières du tirailleur en écailles	jambes	60	++	(1)	Gargolmar	arm 429 / +22 AGI +24 END +15 INT / +32 P.att / ●●● > +2 mana l 5s
Kit des tonnerres grondants	jambes	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	arm 429 / +27 END +19 INT / +7 mana l 5s / +16 sorts & soins / ●●● > +4 scrit
Gantelets du ravageur tachés de sang	mains	60	+	(2)	Omor l'Intouché	arm 307 / +13 AGI +19 END +14 INT / +26 P.att / ●● > +3 INT
Garde-mains de précision	mains	NA	NA	NA	Quête A/H	arm 307 / +20 AGI +28 END / +38 P.att
PLAQUES						
Espauliers de guerrier de jade	épaule	NA	NA	NA	Quête A/H	arm 655 / +20 FOR +19 AGI +28 END
Godillots à semelle de fer	pieds	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	arm 600 / +14 FOR +19 END / +19 déf / ●● > +3 déf
Défenseur tenace	taille	60	+	(2)	Omor l'Intouché	arm 491 / +15 FOR +14 AGI +19 END / ●● > +3 résil
Cuirasse touchée par la lumière	torse	60	++	(1)	Gargolmar	arm 873 / +26 FOR +25 END +25 INT / +5 mana l 5s / ●●● > +5 sorts
CAPES						
Cape sauvage Mok'nathal	dos	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	arm 59 / +21 END / +21 résil

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Chapelet du sang du cœur	cou	60	+	(2)	Omor l'Intouché	+15 END +15 INT / +4 mana l 5s / +31 soins
Collier en lacet de garrot	cou	60	++	(2)	Omor l'Intouché	+16 END / +14 ccrit / +36 P.att
Anneau du clan Mok'nathal	doigt	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	arm 180 / +16 END / +14 résil
Bague du renouveau	doigt	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	+13 END +14 INT +12 ESP / +29 soins
Bague ensorcelante	doigt	60	++	(3)	Vazruden & Nazan	+16 END +14 INT / +21 sorts & soins
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT						
Néant primordial	composant	NA	-	(2)	Omor l'Intouché	Composant de nombreuses recettes d'artisanat de BC

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Dague de flammes de la terreur (U)	dague 1M	70	(2)	Omor l'Intouché	dps 71.7 (103-155 x 1.8) / +15 END / +14 cdt / +34 P.att
Éviscérateur gangredent (U)	dague 1M	70	(3)	Vazruden & Nazan	dps 78.9 (77-144 x 1.4) / +32 P.att / +21 ccrit
Matraque des cinq enfers	masse 1M	70	(2)	Omor l'Intouché	dps 71.7 (90-168 x 1.8) / +19 END / +15 déf / +14 cdt

ARMURES	TYPE	NIV	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Espauliers de rage des arcanes	épaule	60	(1)	Gargolmar	arm 88 / +18 END +18 INT +12 ESP / +27 sorts & soins
Gants gravés au mana (Set)	mains	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 97 / +25 END +17 INT / +16 scrit / +20 sorts & soins
Bottes du sombre marcheur	pieds	70	(1)	Gargolmar	arm 107 / +36 END +25 INT / +37 sorts ombre / ●● > +3 résil
Brassards cramoisis de l'obscurité	poignets	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 68 / +18 END +18 INT / +12 cdt sorts / +22 sorts & soins
Poignets légers de scribe	poignets	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 68 / +12 END +15 INT +22 ESP / +29 soins
Coiffure d'empressement	tête	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 127 / +25 END +33 INT +18 ESP / +17 scrit / +33 sorts & soins
CUIR					
Bottes hautes de marcheur silencieux	pieds	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 210 / +27 AGI +30 END / +50 P.att / +1 Camouflage
Ceinture de soigneur d'arbres	taille	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 179 / +20 FOR +14 AGI +19 END +20 INT +18 ESP / +46 soins
Corselet du rôdeur	torse	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 292 / +31 AGI +26 END / +70 P.att / +17 cdt
Grande tenue du souffle de la nature	torse	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 292 / +25 END +32 INT +18 ESP / +7 mana l 5s / +75 soins
MAILLES					
Espauliers volcaniques	épaule	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 489 / +23 END +25 INT / +29 sorts & soins / +18 scrit
Kilt du chant de l'océan	jambes	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 570 / +36 END +34 INT / +84 soins
Bottes du traqueur sauvage	pieds	70	(1)	Gargolmar	arm 448 / +24 END +17 INT / +17 cdt / +64 P.att
Ceinturon des confins foudroyés	taille	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 367 / +16 AGI +22 END +20 INT / +30 P.att / ●● > +3 INT
PLAQUES					
Espauliers du porteur de justice	épaule	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 873 / +25 END +25 INT / +7 mana l 5s / +55 soins
Gantelets du porteur de vie	mains	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 728 / +23 END +25 INT / +55 soins / +18 scrit
Brassards des justes récompenses	poignets	70	(1)	Gargolmar	arm 509 / +16 FOR +16 END +15 INT / +4 mana l 5s / +18 sorts & soins
Protège-bras de hardiesse	poignets	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 509 / +18 FOR +26 END / +23 bloc / +11 déf
Ceinturon du cœur de lion	taille	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 713 / +25 FOR +30 END / +22 déf / +21 ccrit
Casque drakefer	tête	70	(3)	Vazruden & Nazan	arm 946 / +39 FOR +32 AGI +37 END
Cuirasse de la forge cramoisie	torse	70	(2)	Omor l'Intouché	arm 1164 / +36 FOR +45 END / +16 cdt / +26 ccrit
BOUCLIERS					
Protectrice de chevalier de sang	bouclier	70	(1)	Gargolmar	arm 3806 / bloq 86 / +26 END / +20 RA / +18 bloc
CAPES					
Cape de l'immortel	dos	70	(1)	Gargolmar	arm 78 / +9 mana l 5s / +53 soins

AUTRES	TYPE	NIV	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Volonté inflexible d'Omor	cou	70	(2)	Omor l'Intouché	+19 END +19 INT / +25 sorts & soins
Anneau de meurtre d'Averinn (U)	doigt	70	(3)	Vazruden & Nazan	+22 AGI +18 END / +38 P.att
Anneau de saccageur (U)	doigt	70	(3)	Vazruden & Nazan	+23 FOR +18 END / +18 ccrit
Bague des prismes multiples (U)	doigt	68	(2)	Omor l'Intouché	arm 190 / +10 toutes résistances
GEMMES					
Chrysoprase nitescente (U)	verte (J/B)	NA	(3)	Vazruden & Nazan	+5 déf / +2 mana l 5s
Chrysoprase stable (U)	verte (J/B)	NA	(3)	Vazruden & Nazan	+6 END / +5 résil
Opale de feu iridescente (U)	orange (J/R)	NA	(3)	Vazruden & Nazan	+11 soins / +4 scrit
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(2)	Omor l'Intouché	Composant de nombreuses recettes d'artisanat de BC
TENUS MAIN GAUCHE					
Chevalière de purification de Faol	tenu MG	70	(2)	Omor l'Intouché	+59 sorts & soins / +7 mana l 5s

La Fournaise du sang

Mode héroïque : Chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de Thrallmar (Horde)/le Bastion de l'Honneur (Alliance) pour empocher la Clé en flammes forgées et accéder au mode héroïque de cette instance.

Deuxième instance que les joueurs découvrent une fois arrivés en Outreterre, la Fournaise du sang est la suite logique des Remparts. Les quêtes et les PNJ vous incitent d'ailleurs à les parcourir dans cet ordre afin de suivre la trame historique de la région. D'une difficulté vraiment faible en mode normal, cette instance se révèle tout aussi simple en mode héroïque, pour peu que vous soyez un minimum concentré, à l'exception d'un ou deux passages très précis que nous détaillerons. Vous pouvez donc vous permettre à peu près toutes les fantaisies en matière de composition de groupe, même si la présence d'un Démoniste est vivement recommandée.

- Si le choix des classes est assez peu important pour mener à bien votre périple dans cette instance, ce n'est pas une raison pour y pénétrer la fleur au fusil, avec des spécialisations peu conformes. Comme toute instance en mode héroïque, ça tape dur tout de même, il faut donc de la protection pour le Guerrier, du sacré pour le Prêtre, de la restauration pour le Druide, etc.
- Attention, à plusieurs reprises dans l'instance, vous vous retrouverez étourdis et prêts à vous faire hacher menu par des Voleurs qui se déplacent furtivement. Ne vous déplacez pas seul, même quand la voie a l'air libre. Faites particulièrement attention quand vous revenez après un échec, et surtout restez groupés.



LES QUÊTES LIÉES

(A1-normal) Cœur de rage
Prérequis : Affaiblir les remparts, donnée par le Lieutenant Chadwick au Bastion de l'Honneur
Donnée par : Gunny > Bastion de l'honneur > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : explorer la Fournaise du sang
Récompenses : +350 réputation Bastion de l'Honneur ; Cape dps ou Collier soigneur ou Anneau soigneur (cf. tableau phat loot)
Note : vous n'êtes pas obligé de tuer le dernier boss pour compléter la quête, arriver à l'entrée de la dernière salle suffit.

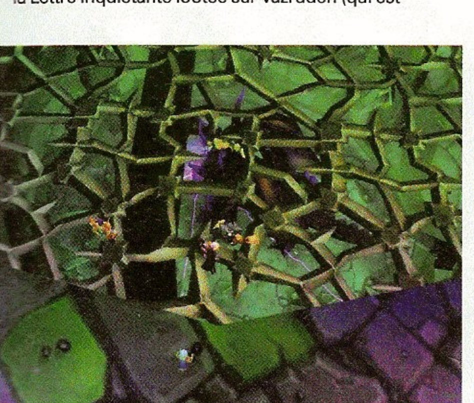
(H1-normal) Cœur de rage
Prérequis : Affaiblir les remparts, donnée par le Garde de pierre Stockton à Thrallmar
Donnée par : Caza'rez > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : explorer la Fournaise du sang
Récompenses : +350 réputation Thrallmar ; Cape dps ou Collier soigneur ou Anneau soigneur (cf. tableau phat loot)
Note : vous n'êtes pas obligé de tuer le dernier boss pour compléter la quête, arriver à l'entrée de la dernière salle suffit.

(A2-normal) Le sang, c'est la vie
Prérequis : Sombres nouvelles, déclenchée via la Lettre inquiétante lootée sur Vazruden (qui est le dernier boss des Remparts)
Donnée par : Gunny > Bastion de l'honneur > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : collecter 10 fioles de sang de gangr'orc
Récompenses : +350 réputation Bastion de l'honneur ; Plastron paladin ou Jambes mailles/tissu ou Casque cuir (cf. tableau phat loot)
Note : vous trouverez les fioles sur tous les orcs de l'instance.

(H2-normal) Le sang c'est la vie
Prérequis : Sombres nouvelles, déclenchée via la Lettre inquiétante lootée sur Vazruden (dernier boss des Remparts)
Donnée par : Caza'rez > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : collecter 10 fioles de sang de gangr'orc
Récompenses : +350 réputation Trallmar ; Plastron paladin ou Jambes mailles/tissu ou Casque cuir (cf. tableau phat loot)
Note : vous trouverez les fioles sur tous les orcs de l'instance.

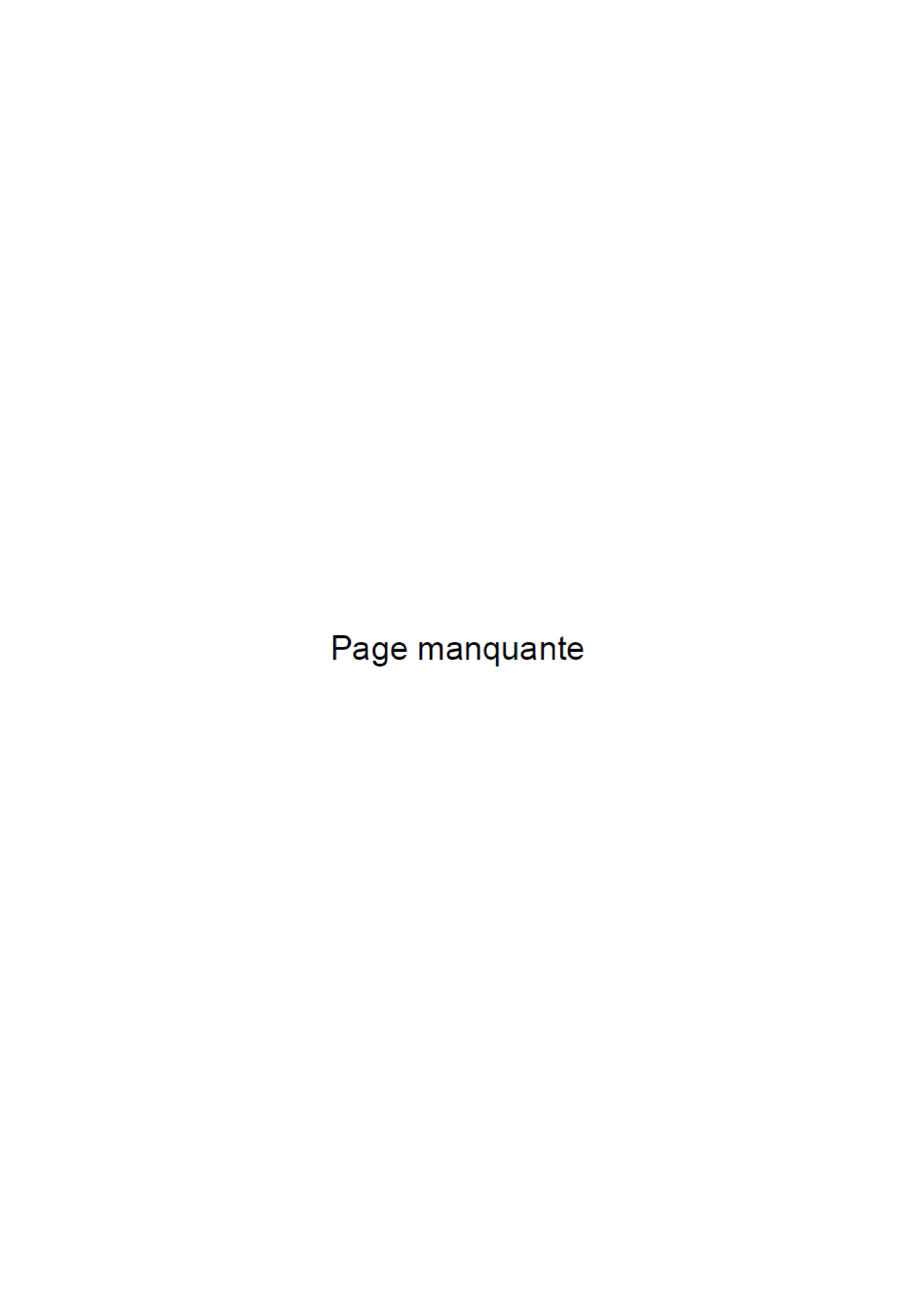
LE PAS-À-PAS

On commence par un pack simple, deux Massacreurs qui vous donnent la mesure quant à la violence des coups sur votre MT. L'un moutonné/assommé, l'autre tanké, hop, on passe à la suite. Viennent trois groupes d'Adeptes ombrelune accompagnés de leurs fidèles diablotins. Pour progresser, focalisez-vous sur les non-élites, appuyé toujours sur un fidèle mouton. Encore deux Massacreurs à tuer au pied du grand escalier. Envoyez votre tank en avant, il faut qu'il progresse en zig-zag, histoire d'être sûr de bien rabattre les éventuels furtifs qui pourraient vous attendre dans l'ombre. Attention au hall, en haut de l'escalier, qui en abrite également quelques-uns (escalier + hall = 3 fufu). Après avoir éliminé quelques Massacreurs de plus et les fufu détectés, vous arrivez dans une salle remplie d'Adeptes, flanqués de quelques Démonistes qui ne devraient pas vous poser de difficultés si vous vous concentrez sur la patrouille en priorité. Prenez le couloir sur votre gauche et débarrassez-vous des orcs qui y traînent. Toutefois, il est sage de désarmer au maximum les Légionnaires afin qu'ils ne fassent pas trop mal. Les deux groupes suivants sont similaires. La seule nouveauté à prendre en compte est la présence d'Invocateurs qu'il faut réduire au silence rapidement, sans quoi vous allez vous retrouver submergés par une horde de succubes et autres chasseurs corrompus. Vous voilà arrivés dans la salle du premier boss, qui héberge plusieurs packs de Techniciens. Attention aux dynamites qu'ils vous jettent, déplacez-vous de quelques pas lorsque vous en êtes la cible, car elles vous réduisent au silence en plus des dégâts. La plus grande menace vient tout de même des mines qu'ils posent sur le sol, soyez attentifs à ne pas marcher



LES MONSTRES DE LA FOURNAISE DU SANG

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Massacreur du Crâne-ricanant	70 élite	Guerrier	27 000	-	
Adepte ombrelune	70 élite	Caster	27 000	-	Frappe très vite et assez fort
Diablotin des flammes infernales	70	Caster	7 500	+	Boules de feu
Voleur du Crâne-ricanant	71 élite	Voleur	13 600	-	Furtif, poison (cumulable)
Démoniste ombrelune	70/71 élite	Démoniste	19 000	+	
Invocateur ombrelune	70 élite	Mage	19 000	++	Invoque des gangrechiens/succubes
Technicien ombrelune	70/71 élite	Ingénieur	19 000	+	Mines, dynamites
Légionnaire du Crâne-ricanant	70/71 élite	Guerrier	27 000	-	Coups de pied
Gangr'orc naissant	70	Guerrier	25 000	++	
Gardien du Crâne-ricanant	70/71 élite	Guerrier	39 000	-	Détecte les furtifs (symbole sur la tête)
Gangr'orc néophyte	70/71 élite	Guerrier	19 000	+	
Quasit des flammes infernales	70	Caster	7 000	++	Boules de feu
Brute gang regarde	70 élite	Guerrier	27 000	-	Frappe fort
Annihilateur gang regarde	71 élite	Guerrier	27 000	-	Frappe très fort, aggro instable, coup de pied, uppercut (PBAE 10k sur tissu)
Canaliste ombrelune	71 élite	Caster	11 000	/	Adds de Keli'dan le Briseur


Page manquante

sauver… ou pas ! Une fois le premier gangregarde mort, tuez le Démoniste avant que l'Annihilateur kitté ne revienne (seul, normalement…). Finissez-le et ressuscitez votre Mage si gentiment sacrifié (sauf si c'est un gnome, bien sûr !). Un seul orc se dresse encore devant vous : Keli'dan le Briseur (3).

Keli'dan le Briseur (3)

• Nous avions mal compté, Keli'dan a en fait des sbires pour le protéger. Deux phases distinctes pour ce combat. Keli'dan vous attaque uniquement une fois ses cinq gardes du corps à terre. D'emblée, les cinq sorciers se précipitent sur vous, et il faut vous en débarrasser avant de pouvoir vous en prendre à leur maître. Ils lancent des traits de l'ombre et vous placent un debuff de type magique qui augmente les dégâts d'ombre, à dissiper rapidement. Gardez bien évidemment le dernier sous forme de mouton pour pouvoir régénérer vie et mana avant l'ultime combat si besoin est. Petite astuce : pendant ce temps, vous pouvez vous approcher des bords de la pièce et marcher dans les « flaques » de lumière bleue. Vous aurez alors la joie de recevoir un buff qui vous aidera grandement pour le combat : +30 % de vitesse d'attaque ou de cast devraient combler un peu tout le monde.

• Keli'dan seul dispose des capacités suivantes : une AoE d'ombre que vous ne pouvez contrer (prévoyez des soins en conséquence), mais surtout une AoE de feu qui fait très, mais alors très mal (9 000 dgt voire plus !). Heureusement, on peut facilement l'éviter. Tankez-le à peu près au centre de la pièce et appliquez un dps progressif. En héroïque uniquement, il va, à intervalles réguliers, attirer à lui tous les membres du groupe puis se figer et commencer une incantation (il fait une annonce préalable : « Approchez ! Approchez ! ET BRÛLEZ ! », accompagnée d'un emote). Nous avons une grande révélation pour vous : il ne faut pas rester là ! Dégagez-vous le plus rapidement possible, sans quoi, c'est la carbonisation directe. Reprenez votre place initiale ainsi que le dps. Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive (la sienne, hein, pas de blague ?). Côté récompense, quelques objets de sets T3.5 vous attendent ici : plastron (Druide/Voleur) et gants (Paladin/Guerrier). Vous pourrez également gagner, comme sur tout boss de fin en mode héroïque, une gemme épique unique parmi trois, ainsi que des Bottes plates/mailles tout a fait intéressantes.

PHAT LOOT

Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Tromblon de la légion	arme à feu	61	++	(2)	Broggok	dps 52.5 (110-205 x 3) / +9 AGI / +24 P.att
Hache des lamentations de Chanteguerre	hache 2m	61	++	(3)	Keli'dan le Briseur	dps 70.3 (174-262 x 3.1) / +37 END / +80 P.att
Fracasse-crâne cœur-de-diamant	masse md	61	++	(1)	Le Faiseur	dps 41.2 (62-144 x 2.5) / +12 END +14 INT / +51 sorts & soins / +5 mana I 5s

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Gants de chirurgien sanglants	mains	61	++	(2)	Broggok	arm 76 / +10 END +20 INT +12 ESP / +31 soins / (rouge, bleu) > +3 ESP
Brassards arrondis	poignets	61	++	(2)	Broggok	arm 53 / +15 END +15 INT +10 ESP / +18 sorts & soins
Ceinture de l'esprit igné	taille	61	++	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 68 / +10 END +14 INT +8 ESP / +11 scrit / +21 sorts & soins / (jaune, bleu) > +3 toucher sorts
Grande tenue de l'autorité divine	torse	61	++	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 122 / +16 END +21 INT +18 ESP / +46 soins / (rouge, jaune, bleu) > +6 END
CUIR						
Mantelet du marcheur de la pénombre	épaule	61	++	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 174 / +20 AGI +21 END / +13 toucher / +40 P.att
Kilt du marcheur de la nuit	jambes	61	++	(2)	Broggok	arm 203 / +21 END +26 INT +8 ESP / +6 mana I 5s / +33 soins / (rouge, rouge, bleu) > +4 ESP
Gilet de vengeance	torse	61	++	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 232 / +27 AGI +18 END / +11 toucher / +42 P.att / (rouge, jaune, bleu) > +4 esq
MAILLES						
Ceinturon de la trombe orageuse	taille	61	++	(1)	Le Faiseur	arm 285 / +13 END +19 INT / +6 mana I 5s / +18 soins / (rouge, bleu) > +3 INT
PLAQUES						
Gantelets lamefer	mains	61	++	(1)	Le Faiseur	arm 564 / +20 FOR +14 AGI +19 END / +6 toucher / (rouge, jaune) > +3 par

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Canalisateur de lumière d'Auslese	bijou	61	++	(2)	Broggok	+59 soins / ut > Réduit de 215 max le coût en mana du prochain sort lancé dans les 10 s
Pendentif de soif des batailles	cou	61	++	(1)	Le Faiseur	+19 FOR +14 AGI +19 END
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Keli'dan le Briseur	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES						
Libram des saints défunts	libram	61	++	(1)	Le Faiseur	Vos Jugements vous rendent 41 à 49 points de vie

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arbalète à répétition adamantine	arbalète	70	(3)	Keli'dan le Briseur	dps 66.3 (159-239 x 3) / +15 AGI / +10 toucher
La Brise-vaux (U)	épée md	70	(3)	Keli'dan le Briseur	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / arm 60 / +15 END +14 INT / +17 scrit / +121 sorts & soins
Hache de bataille brandefeu	hache 1m	70	(2)	Broggok	dps 71.7 (120-224 x 2.4) / +17 FOR +15 END / +14 à la compétence Haches

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Bottes du bûcher-sorcier brodées	pieds	70	(2)	Broggok	arm 107 / +21 END +21 INT / +41 sorts & soins
Chapeau de l'orage de feu	tête	70	(1)	Le Faiseur	arm 127 / +32 END +33 INT / +23 scrit / +39 sorts & soins
CUIR					
Jambières de l'enfant lunaire	jambes	70	(2)	Broggok	arm 256 / +26 END +20 INT +19 ESP / +21 scrit / +23 sorts & soins / (rouge, jaune, jaune) > +2 mana I 5s
Jambières de l'impénitent	jambes	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 256 / +25 AGI +25 END / +60 P.att / (rouge, jaune, bleu) > +4 AGI
Poignets touchés par la lune	poignets	70	(1)	Le Faiseur	arm 128 / +17 END +20 INT +12 ESP / +21 sorts & soins
Tunique de marchefriche (Set)	torse	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 292 / +28 AGI +36 END / +56 P.att / (jaune, jaune, jaune) > +4 AGI
MAILLES					
Chaussures cimes-des-vagues	pieds	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 488 / +27 END +25 INT / +32 sorts & soins
Brassards de l'œil d'émeraude	poignets	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 285 / +12 INT / +13 ccrit / +5 mana I 5s / +46 P.att
Brassards de la fin du monde	poignets	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 285 / +18 END +19 INT / +17 scrit / +22 sorts & soins
PLAQUES					
Cuissards de seigneur sanglant	jambes	68	(1)	Le Faiseur	arm 993 / +36 FOR +26 END / +10 ccrit / (rouge, jaune, bleu) > +6 END
Gantelets de plaques funestes (Set)	mains	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 728 / +31 FOR +25 END / (jaune, jaune, bleu) > +3 toucher
Bottes de guerre de la crête de l'aigle	pieds	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 872 / +28 FOR +20 AGI +32 END / +22 déf
Bottes de guerre de Ligessang	pieds	68	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 780 / +31 FOR +29 END / +17 toucher
Protège-bras du porteur de vertus	poignets	70	(2)	Broggok	arm 509 / +16 INT / +15 scrit / +35 soins / +6 mana I 5s
Heaume de rubis du juste	tête	70	(3)	Keli'dan le Briseur	arm 946 / +25 FOR +24 END +25 INT / +16 ccrit / +28 sorts & soins / +10 mana I 5s
CAPES					
Cape des mystères brodée	dos	70	(1)	Le Faiseur	arm 78 / +18 END +20 INT / +25 sorts & soins

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Icône du courage inflexible (U)	bijou	70	(3)	Keli'dan le Briseur	+30 toucher / ut > vos attaques ignorent 600 points de l'armure de vos ennemis (20 s)
Plaque d'identification de soldat	cou	70	(3)	Keli'dan le Briseur	+21 FOR +19 AGI +19 END
Talisman du Briseur (U)	cou	70	(3)	Keli'dan le Briseur	+18 END +17 INT / +21 sorts & soins / +15 % de chances résist silence / interruption
Chevalière de repos (U)	doigt	70	(2)	Broggok	+17 END +18 INT +20 ESP / +26 soins
GEMMES					
Opale de feu flambante	orange (J/R)	NA	(3)	Keli'dan le Briseur	+5 esq / +4 résil
Chrysoprase dentelée	verte (J/B)	NA	(3)	Keli'dan le Briseur	+6 END / +5 ccrit
Tanzanite fluorescente	violette (R/B)	NA	(3)	Keli'dan le Briseur	+4 ESP / +6 sorts & soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(3)	Keli'dan le Briseur	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES					
Libram de revanche	libram	70	(1)	Le Faiseur	Vos Jugements augmentent votre score de coup critique de 53 pendant 5 s

Salles brisées



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de Thrallmar (Horde) / Bastion de l'Honneur (Alliance) pour empocher la Clé en flammes forgées et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

La clé des Salles brisées : À moins d'avoir sous la main un Voleur compétent, au minimum un membre de votre groupe doit posséder cette clé pour vous ouvrir l'accès à l'instance. Pour vous la procurer, commencez par allez tuer Gorlunk le Forgeron près du Temple Noir dans la Vallée d'Ombrelune et prenez-lui son Moule à clé préparé, qui vous permettra de lancer la quête L'entrée dans la citadelle. Ramenez ce moule à votre commandant (Thrallmar ou Bastion) puis au forgeron local. Ce dernier vous réclame d'abord 4 barres de Gangrefer, 4 granules de feu et 2 poussières des arcanes, puis vous demande de tuer un Saccageur gangrené pour parachever la clef.

Voilà un vrai défi ! Les Salles brisées représentent un véritable donjon de gagne-terrain. De grands couloirs en ligne droite, des packs de trash tous les deux mètres… un véritable enfer ! Sortez votre meilleur Guerrier, des sorts de contrôle en veux-tu en voilà, un minimum de deux soigneurs, et soyez prêts à vendre chèrement votre peau. Vos adversaires sont tenaces, leur nombre imposant, et tout ça tape très fort… Les Salles brisées, ça n'est pas un parc d'attractions qu'on se fait le dimanche pour se détendre ! Pourtant, si vous cherchiez de bonnes raisons d'y mettre les pieds, en voilà une : en mode héroïque, vous aurez droit non seulement à du très bon équipement, mais également à un boss supplémentaire, ce qui veut dire quatre Insignes de justice !

• Si un Légionnaire traîne ses lames dans un groupe, ne réfléchissez même pas (facile) : il doit mourir le premier, faute de quoi il appellera des renforts pour chacun de ses compagnons tombés au combat. Comme dans toutes les instances du pool Citadelle, ne sous-estimez pas les orcs : ils tapent très fort. Très.
• Souvenez-vous que les Salles brisées, c'est comme un Domino Day. Si votre groupe meurt sur un pack en ne laissant derrière lui ne serait-ce qu'un seul ennemi, à votre retour, vous trouverez tout le pack en question de retour, frais et dispo… Eh oui, un domino, ça tombe ou pas, c'est tout.

• Embarquer un Voleur dans vos valises est ici une très bonne idée. Pour son sap, déjà, et pour vous ouvrir la porte du Grand Démoniste, ce qui vous fera gagner un temps précieux, la salle des blobs étant très fatigante, surtout en héroïque.
• Les quêtes héroïques locales sont à réaliser en un temps imparti. Passé le premier boss, vous aurez 55 minutes pour terminer (N1) et 65 minutes pour (N2). Même s'il paraît tentant d'esquiver le combat contre O'mrogg, oubliez tout de suite l'idée, car il viendrait prêter main forte à Kargath pour le combat final. Deux boss à la fois, c'est, comment vous dire, un peu… trop. Par contre, dans cette optique de rapidité, évitez absolument les packs de Gladiateurs.

LES CRÉATURES DES SALLES BRISÉES

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	DÉTAILS
Acolyte Ombrelune	70+	Prêtre	19 250	+++	Sorts de soins
Archer de la Main brisée	70+	Archer	18 500	++	Flèche de feu
Assassin de la Main brisée	71+	Voleur	27 000	+	Sap
Bagarreur de la Main brisée	70+	Guerrier	27 000	+	
Centurion de la Main brisée	71+	Guerrier	29 000	+	
Champion de la Main brisée	71+	Guerrier	37 000	+	Immunisé aux effets de contrôle
Chien de guerre enragé	70	Bête	12 400	++	
Gangr'orc converti	70	Guerrier	14 000	++	
Garde de sang de la Main brisée	71+	Guerrier	26 500	+	
Garde païen	70	Guerrier	11 600	+	
Garde saccageur	70	Guerrier	11 600	+	
Garde tireur d'élite	69	Archer	11 500	+++	Balle dispersante
Gladiateur de la Main brisée	70+	Guerrier	28 000	++	
Invocateur noir Ombrelune	70+	Démoniste	16 500	++	Fear, pluie de feu
Légionnaire de la Main brisée	70+	Guerrier	52 000	+++	Immunisé aux effets de contrôle
Limon rampant	70+	Guerrier	25 000	+	
Maître-chien de la Main brisée	70+	Chasseur	29 000	-	Libère ses chiens de tout contrôle
Païen de la Main brisée	70+	Guerrier	25 600	+	
Saccageur de la Main brisée	70+	Guerrier	26 000	+	
Sauvage de la Main brisée	70+	Guerrier	27 500	+	
Sentinelle de la Main brisée	70+	Guerrier	28 000	+	Charge
Zélote de la Main brisée	70+	Guerrier	9 500	++	
Suinteux rampant	70	Guerrier	4 800	-	
Grand Démoniste Néanathème	72+	Démoniste	105 000		Dégâts d'ombre, tourbillon
Garde de sang Porung	72+		140 000		Coups circulaires (AoE)
Porteguerre O'mrogg	72+	Guerrier	180 000		Fear, AoE de feu, ralentissement, immunité provoc.
Chef de guerre Kargath Lamepoing	72+	Guerrier	270 000		Danse de lame, appel des renforts

LES QUÊTES LIÉES

(A1) L'orgueil de la Grangr'Horde
Donnée par : Commandant Romus > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : Tuer 4 Champions, 4 Centurions et 8 Légionnaires de la Main brisée
Se termine : Commandant Romus > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Récompense : +250 réputation Bastion de l'Honneur

(A2) Les Gangrebraises
Donnée par : Magus Zabraxis > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : Rapporter à Zabraxis une Gangrebraise du Grand Démoniste Néanathème
Se termine à : Magus Zabraxis > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Récompenses : +500 réputation Bastion de l'Honneur ; bottes(T)/épaule(C)/gants(C)/ceinture(M)/gants(P) (voir tableau)

(A3) L'heure du tournant
Donnée par : Commandant de corps Danath Trollemort > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : Rapporter le Poing du Chef de guerre Kargath à Danath Trollemort
Se termine à : Commandant de corps Danath Trollemort > Bastion de l'Honneur > Péninsule des Flammes infernales
Récompenses : +500 réput. Bastion de l'Honneur ; baguette/cape/anneau/collier (voir tableau)

(H1) L'orgueil de la Grangr'Horde
Donnée par : Chasseur des ombres Ty'jin > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : Tuer 4 Champions, 4 Centurions et 8 Légionnaires de la Main brisée
Se termine : Chasseur des ombres Ty'jin > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Récompense : +250 réputation Thrallmar

(H2) La volonté du Chef de Guerre
Donnée par : Nazgrel > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Objectif : Rapporter à Nazgrel le Poing du Chef de guerre Kargath
Se termine à : Nazgrel > Thrallmar > Péninsule des Flammes infernales
Récompense : +500 réputation Thrallmar ; baguette/cape/anneau/collier (voir tableau)

(N1-héroïque) L'épreuve des Naaru : Miséricorde
Prérequis : Avoir réalisé la longue série de quête de la Vallée d'Ombrelune « La formule de Damnation ». Cette série débute à l'autel de Damnation et vous amène à tuer Cythruk au centre de la vallée.
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : Prendre la hache non utilisée de Kargath
Récompenses : Finir les trois quêtes des naaru vous ouvre une nouvelle épreuve des naaru : Magtheridon. La réussir vous permet d'accéder à l'instance de raid à 25 : le Donjon de la Tempête.
Note : Vous avez 55 minutes, à partir du down du premier boss, pour aller tuer Khadgar ! Pas simple…

(N2-héroïque) Prisonnier / Prisonnière de la Citadelle
Donnée par : Drisella (Horde) ou Randy Vizirouage (Alliance) > Salles brisées
Objectif : Sauver le capitaine de votre faction des mains de Kargath
Récompense : De l'or !
Note : Passé le premier boss, vous disposez de 55 minutes pour mener à bien la quête.

LE PAS-À-PAS

Derrière la porte de l'instance (E) vous attendent déjà six ennemis. Votre premier souffre-douleur sera obligatoirement le Légionnaire, car si un de ses amis meurt avant lui, il le fera aussitôt remplacer. Mettez le premier adversaire hors combat avec un mouton ou autre, et descendez le gradé. Le reste du couloir ne pose pas de souci.
La salle suivante est plutôt bien achalandée. Dès que le Légionnaire discute avec un des groupes extérieurs, engagez le combat à distance. Si beau que soit votre tir, vos adversaires s'inviteront à trois, aussi il est conseillé d'effectuer un sap préventif (surtout pas de contrôle mental, à part si vous voulez avoir tout le donjon à vos basques). Concentrez toujours vos efforts sur le Légionnaire, puis finissez tranquillement la salle.
Le couloir suivant est le premier vrai challenge de l'instance. Trois groupes d'élites vous y attendent. Il va falloir concentrer vos CC sur les tireurs qui, d'une balle dispersante, pourraient faire perdre l'aggro à votre tank et provoquer un désastre. La leçon est maintenant apprise (mais nous y reviendrons), vous devez tuer le Légionnaire en priorité. Un off-tank, ou un peu de kiting mené par votre Chasseur, sera le bienvenu pour ne pas tout laisser reposer sur les épaules de votre tank. Si le Légionnaire est mort et qu'un Tireur se libère, il devient la nouvelle priorité du groupe.
Quand la pièce du fond est nettoyée de son Légionnaire, vous pouvez tuer les dormeurs, mais si vous cherchez à gagner du temps, pullez directement le Maître-chien. Attention, les charmantes bestioles qui l'accompagnent font très mal, et il ne sert à rien d'essayer de les contrôler, puisque leur maître les rappellera à ses côtés. Une méthode consiste à tanker le maître hors de portée de voix des chiens.
Arrivés devant la porte du premier boss, soit vous disposez d'un Voleur pour la crocheter, soit il vous faut sauter en contrebas. Les égouts ne sont pas très difficiles à parcourir, mais cela fait perdre du temps. C'est bien simple : on y est en combat presque en permanence. Avancez, tuez vos ennemis deux par deux, et tout se passera bien.
Note : en héroïque, juste avant les égouts, vous pourrez parler à Drisella ou Randy Vizirouage pour prendre votre quête (N2).

Grand Démoniste Néanathème (1)

Une fois dans la salle du trône, tuez un à un les quatre serviteur du Grand Démoniste et buffez-vous en résistance ombre, si possible. Quand le dernier meurt, le vrai combat commence, avec au programme :

- Voile mortel : un fear de 4 secondes pendant lequel le boss vole la vie du joueur ciblé.
- Fissure d'ombre : des zones d'ombre au sol à éviter impérativement. Dès que l'une d'elles apparaît sous vos pieds, laissez tomber vos sorts et bougez.

En mode normal : le combat est relativement simple. Tant que le tank n'est pas fear, il peut tenir l'aggro du boss sans difficulté pendant que votre groupe lâche toute sa puissance. Tout le monde doit éviter de rester dans les cercles violets qui se dessinent sur le sol, sous peine de recevoir plus ou moins 1 000 dgt par seconde. Arrivé à 20 % de sa vie, le Néanathème en boucle une attaque circulaire, jusqu'à sa mort… ou la vôtre. À ce moment-là, tout le groupe attaque à distance, sauf éventuellement le tank, mais attention, car cette technique est assortie de traits d'ombre. Ne traînez donc pas, vous devez en finir au plus vite.
En mode héroïque : le combat est identique, mais les zones d'ombre au sol sont plus nombreuses et les dégâts accrus. Quand le boss entame son tourbillon, tout le monde doit impérativement quitter la mêlée et passer à distance, tank compris. Sortez le gros dps, et tout devrait aller. Voilà, si vous devez finir (N1), vous avez maintenant 55 minutes pour aller décapiter le boss de fin du donjon ! Ne perdez plus une minute, finis les AFK pipi, on se concentre sur un seul objectif : avancer vite et bien.



En guise d'intermède après ce boss, vous avez droit à un petit event de course à pied. Devant vous s'étend un grand couloir, au fond duquel vous attendent des archers qui vont vous arroser de flèches enflammées. Tant qu'il reste un de ces archers vivant, des Zélotes vont fondre sur vous encore et encore, par vagues successives. Entre vous et les archers se trouvent, de base, d'autres mobs, ce sont eux qui vont rythmer votre progression. Attaquez un groupe, éliminez les Zélotes additionnels et avancez. Au besoin, faites une halte régénération dans un des renfoncements. Il est assez facile de combattre 4 ou 5 de ces mobs à la fois, même s'ils tapent fort. Arrivé en bout de couloir (2), engagez les archers pour achever le script. Si vous êtes en héroïque, surprise : un boss supplémentaire !

Garde de sang Porung (2)

Un boss bonus récompense vos efforts héroïques ! Pas de souci majeur le concernant. La technique la plus efficace consiste à laisser votre tank s'occuper du boss, pendant que le groupe élimine les deux archers. Ils sont sensibles au contrôle mental et autres finesses du genre. Tuez-les l'un après l'autre en prenant garde à ne pas trop vous rapprocher de Porung, qui a tendance à frapper avec des coups circulaires (enchaînement) qui peuvent faire très mal sur du tissu. À part ça, ce boss n'est rien de plus qu'un trash bardé de vie.

Le couloir qui vous fait face héberge deux groupes aux ordres de Légionnaires. La technique est la même que précédemment, mais, cette fois, votre sort de poly doit frapper de préférence les Acolytes qui, sinon, vont soigner leurs compagnons. S'il vous reste un sap ou un piège à distribuer, privilégiez l'Invocateur pour contrer ses fears et pluies de feu. Le reste du groupe est composé de CaC. Pour soulager votre tank, un Chasseur peut faire un brin de kiting avec quelques mobs, en mettant à profit les grands couloirs déserts du donjon. Reculez pour pouvoir recourir au fear si besoin est. Et vous savez quoi ? Vous devez tuer le Légionnaire en premier !
Les Centurions nécessaires aux quêtes (A1) et (H1) entraînent leurs troupes sur les côtés. Si vous êtes en mode héroïque et travaillez à réussir (N1), laissez tomber et continuez votre route, sinon, vous pouvez lancer l'assaut. Avant de foncer tête baissée, regardez les Gladiateurs s'entre-tuer. Dès que l'un d'eux arrive à 30 % de sa vie, ils redeviennent tous comme neufs. Aussi, pullez le groupe quand le premier arrive à environ 35-40 % de leur vie. Le tank récupère le Centurion, et tout le groupe descend les Gladiateurs en frappant les blessés en priorité.

Porteguerre O'mrogg (3)

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'O'mrogg n'a pas inventé la poudre : il a beau avoir deux têtes, l'aggro, il ne connaît pas. Ce combat sera pour vous celui du chaos. Le Porteguerre possède les aptitudes suivantes :

- O'mrogg est immunisé à toute provocation !
- Rugissement : fear de zone
- Vague explosive : AoE de feu
- Coup de tonnerre : AoE qui blesse et ralentit

En mode normal : Engagé par votre tank au centre de l'arène, O'mrogg finit par se jeter au hasard sur un autre joueur. Ce changement de cible est annoncé par une emote. À ce moment, les efforts du soigneur se concentrent sur la nouvelle victime qui tâchera de ne pas courir partout, ça ne sert à rien ! Il encaisse, on le soigne, et ainsi de suite. Si la cible se trouve être le soigneur lui-même, le Guerrier désarme le boss pour limiter la casse et remonte son aggro au plus vite pour le récupérer. Lorsque l'ogre lance son fear de zone, il choisit ensuite pour cible un joueur non atteint par son sort. Évitez alors de vous éparpiller, combattez proches en prenant garde à son AoE de feu, signalée par l'apparition de flammes sur son marteau.
En mode héroïque : Ce combat est tout simplement horrible. Après moult essais, la meilleure stratégie semble être… de ne pas avoir de stratégie. Seul impératif : avoir deux soigneurs et ne pas ménager votre mana quand un membre est ciblé par le boss. À part ça, lâchez absolument tout votre dps, et boostez votre endurance avant d'entamer les hostilités. Potions d'invulnérabilité, consommables en tout genre, capacités à cooldown… Claquez tout !

Un tout petit couloir sépare les deux derniers boss de l'instance, couloir dans lequel se trouvent les quatre Champions nécessaires à l'accomplissement des quêtes (A1) et (H1). Ils sont insensibles aux effets de contrôle (mais pas de ralentissement/immobilisation), aussi, il faudra les combattre en laissant votre tank prendre les devants. Attention, le couloir est truffé d'Assassins, il va falloir être prudent pour tuer la patrouille qui traîne dans le coin. Quelques morts plus tard, vous voilà rendu devant le maître des lieux.

Chef de guerre Kargath Lamepoing (4)

- Danse des lames : Kargath rebondit sur les murs de la salle, blessant tout joueur sur son passage. Cette technique gagne en puissance avec le temps.
- Des Guerriers et des Chasseurs vont venir aider leur maître tout au long du combat. Ne vous laissez pas submerger !

En mode normal comme en héroïque, la principale difficulté, ici, consiste à éviter de trop souffrir lors de la Danse des lames. Le tank vient se positionner au milieu de la pièce, les autres membres se dispersent dans les angles en restant à portée de soin. Le fait de se disperser permet de limiter au maximum les effets de la Danse de lame, attaque qui a une durée limitée. En gros, vous lui faites perdre du temps (et du dps) en étant bien espacés. Désignez un membre de votre groupe pour se charger des adds, si possible un CaC dps qui œuvrera sur les marches, avec, au besoin, un peu d'aide de temps à autre de la part d'un lanceurs de sorts (qui moutonnera ou effraiera en priorité les Chasseurs). Cependant, essayez de garder un dps constant sur le boss, car, au fil du combat, la Danse gagne en puissance, et les adds arrivent plus vite. Prévoyez des consommables, car l'affrontement est long. Certains groupes se concentrent uniquement sur Kargath, même en héroïque. À vous de choisir en fonction de la composition de votre groupe.
Technique alternative : Une autre option consiste à faire combattre tout votre groupe depuis l'escalier – à l'exception du tank – pour éviter la Danse de lames. Cette technique est risquée, mais si tout le monde arrive à ne pas bouger de sa position, elle réduit considérablement les dégâts subis.

PHAT LOOT

Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de bases concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à cinq en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV.	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc-faucon Brûleciel	arc	68	++	(2)	Porteguerre O'mrogg	dps 64.6 (108-202 x 2.4) / +14 cdt / +26 P.att
Bâtonnet de Tourment de Néanathème	baguette	NA	NA	NA	Quête A3	dps 121,1 (152-184 x 1.8) (ombre) / +10 END / +10 scrit / +11 sorts & soins
Bâtonnet des ombres redoutables	baguette	NA	NA	NA	Quête H2	dps 121.1 (152 - 284 x 1.8) (ombre) / +10 INT / +10 scrit / +11 sorts & soins
Torche du nexus	baguette	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	dps 129.4 (163-303 x 1.8) (ombre) / +9 END +10 INT / +11 scrit / +8 sorts & soins
Dague du chant runique	dague MD	68	++	(2)	Porteguerre O'mrogg	dps 39.4 (27-91 x 1.5) / +12 END +11 INT / +20 scrit / +121 sorts & soins
Maillefeu de destruction	masse 2M	68	++	(2)	Porteguerre O'mrogg	dps 90.3 (250-418 x 3.7) / +31 FOR +50 END / +40 résil
Marteau ligelumière	masse MD	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / +12 END +11 INT / +227 soins / +8 mana l 5s
Éviscérateur sang-de-démon	pugilat MD	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +16 END / +28 P.att / +17 comp. Mains nues

ARMURES	TYPE	NIV.	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Gants de l'oubli (Set)	mains	70	++	(3)	Kargath Lamepoing	arm 97 / +33 END +21 INT / +20 cdt sorts / +26 sorts & soins
Protège-mains bénis (Set)	mains	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	arm 97 / +19 END +20 INT +26 ESP / +51 soins
Bottes de sanctification ornées de joyaux	pieds	68	++	(2)	Porteguerre O'mrogg	arm 105 / +22 END +25 INT / +55 soins / +6 mana l 5s
Bottes de vicaire	pieds	NA	NA	NA	Quête A2	arm 106 / +25 INT / +25 ESP / +53 soins
Poignets de Néanathème	poignets	68	++	(1)	Néanathème	arm 67 / +18 INT +13 ESP / +21 sorts & soins / +15 pénétration
CUIR						
Gants de marchefriche (Set)	mains	70	++	(3)	Kargath Lamepoing	arm 183 / +32 AGI +33 END / +16 P.att / ●● > +3 esq
Gants de préservation	mains	NA	NA	NA	Quête A2	arm 181 / +25 INT / +25 ESP / +53 soins
Épaulettes d'éclaireur d'expédition	épaule	NA	NA	NA	Quête A2	arm 217 / +25 AGI / +24 cdt / +50 P.att
MAILLES						
Garde-épaules du mascaret (Set)	épaule	70	++	(2)	Porteguerre O'mrogg	arm 489 / +18 END +23 INT / +19 sorts & soins / +6 mana l 5s / ●● > +4 sorts & soins
Gantelets de la désolation (Set)	mains	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	arm 407 / +25 END +16 INT / +17 ccrit / +32 P.att / ●● > +3 résil
Garde-mains de seigneur des bêtes (Set)	mains	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	arm 407 / +25 AGI +12 END +17 INT / +34 P.att / ●● > +3 cdt
Ceinture runique ciselée	taille	NA	NA	NA	Quête A2	arm 364 / +25 AGI / +24 cdt / +50 P.att
Ceinturon de chasse telaari	taille	70	++	(1)	Néanathème	arm 367 / +24 AGI +17 INT / +50 P.att / +6 mana l 5s
PLAQUES						
Grèves du briseur	jambes	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	arm 1019 / +25 FOR +37 END / +25 déf / ●●● > +6 bbloc
Gantelets du Vertueux (Set)	mains	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	arm 728 / +22 END +20 INT / +19 déf / +21 sorts & soins / +7 mana l 5s
Garde-mains déterminés	mains	NA	NA	NA	Quête A2	arm 722 / +36 END / +25 bloc / +38 bbloc
Grand heaume de l'Invaincu	tête	68	++	(1)	Néanathème	arm 922 / +36 FOR +48 END / +30 déf
CAPES						
Cape de la malveillance	dos	68	++	(1)	Néanathème	arm 76 / +21 AGI +18 END / +38 P.att
Cape de vicaire	dos	NA	NA	NA	Quête H2	arm 74 / +18 INT / +7 mana l 5s / +40 soins
Mantelet de vivification	dos	NA	NA	NA	Quête A3	arm 74 / +18 INT / +7 mana l 5s / +40 soins

AUTRES	TYPE	NIV.	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Figurine du colosse	bijou	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	+32 bloc / ut > chaque blocage réussi vous rend 120 points de vie (20 s)
Médaillon du gardien vaillant	cou	NA	NA	NA	Quête A3	+17 FOR / +27 END / +18 déf
Sautoir de Mutilepoing	cou	NA	NA	NA	Quête H2	+17 FOR / +27 END / +18 déf
Bague de conquérant	doigt	NA	NA	NA	Quête H2	+27 END / +18 ccrit / +34 P.att
Vengeance de Naliko	doigt	NA	NA	NA	Quête A3	+27 END / +18 ccrit / +34 P.att
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Kargath Lamepoing	Composant de nombreuse recettes d'artisanat de *BC*
RECETTES D'ARTISANAT						
Patron : Chaperon frappe-sort (Set)	couture	375	-	(1)	Néanathème	Tête (T) : arm 145 / +16 END +12 INT / +16 cdt sorts / +24 scrit / +46 sorts & soins / ●●● > +4 END
RELIQUES						
Idole de la déesse de la lune en ivoire	idole	68	++	(1)	Néanathème	Augmente les points de dégâts infligés par votre sort Feu stellaire de 55 au maximum
TENUS MAIN GAUCHE						
Sceau d'illumination de Hortus	tenu mg	70	+	(3)	Kargath Lamepoing	+18 END +20 INT / +23 sorts & soins

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV.	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc-faucon Brûleciel	arc	68	(2)	Porteguerre O'mrogg	dps 64.6 (108-202 x 2.4) / +14 cdt / +26 P.att
Torche du nexus	baguette	70	(3)	Kargath Lamepoing	dps 129.4 (163-303 x 1.8) (ombre) / +9 END +10 INT / +11 scrit / +8 sorts & soins
Dague du chant runique	dague MD	68	(2)	Porteguerre O'mrogg	dps 39.4 (27-91 x 1.5) / +12 END +11 INT / +20 scrit / +121 sorts & soins
Maillefeu de destruction	masse 2M	68	(2)	Porteguerre O'mrogg	dps 90.3 (250-418 x 3.7) / +31 FOR +50 END / +40 résil
Marteau ligelumière	masse MD	70	(3)	Kargath Lamepoing	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / +12 END +11 INT / +227 soins / +8 mana l 5s
Éviscérateur sang-de-démon	pugilat MD	70	(3)	Kargath Lamepoing	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +16 END / +28 P.att / +17 comp. Mains nues
La Lamepoing (U)	pugilat MD	70	(3)	Kargath Lamepoing	dps 78.8 (143-267 x 2.6) / toucher > +170 hâte (10 s)

ARMURES	TYPE	NIV.	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Gants de l'oubli (Set)	mains	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 97 / +33 END +21 INT / +20 cdt sorts / +26 sorts & soins
Protège-mains bénis (Set)	mains	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 97 / +19 END +20 INT +26 ESP / +51 soins
Bottes de sanctification ornées de joyaux	pieds	68	(2)	Porteguerre O'mrogg	arm 105 / +22 END +25 INT / +55 soins / +6 mana l 5s
Poignets de magie raréfiée	poignets	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 74 / +19 END +19 INT +14 ESP / +23 sorts & soins
Poignets de Néanathème	poignets	68	(1)	Néanathème	arm 67 / +18 INT +13 ESP / +21 sorts & soins / +15 pénétration
CUIR					
Gants de marchefriche (Set)	mains	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 183 / +32 AGI +33 END / +16 P.att / ●● > +3 esq
Brassards Sylvecœur	poignets	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 139 / +16 FOR +10 AGI +13 END +15 INT +14 ESP / +33 soins
MAILLES					
Garde-épaules du mascaret (Set)	épaule	70	(2)	Porteguerre O'mrogg	arm 489 / +18 END +23 INT / +19 sorts & soins / +6 mana l 5s / ●● > +4 sorts & soins
Gantelets de la désolation (Set)	mains	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 407 / +25 END +16 INT / +17 ccrit / +32 P.att / ●● > +3 résil
Garde-mains de seigneur des bêtes (Set)	mains	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 407 / +25 AGI +12 END +17 INT / +34 P.att / ●● > +3 cdt
Ceinturon de chasse telaari	taille	70	(1)	Néanathème	arm 367 / +24 AGI +17 INT / +50 P.att / +6 mana l 5s
PLAQUES					
Grèves du briseur	jambes	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 1019 / +25 FOR +37 END / +25 déf / ●●● > +6 bloc
Gantelets du Vertueux (Set)	mains	70	(3)	Kargath Lamepoing	arm 728 / +22 END +20 INT / +19 déf / +21 sorts & soins / +7 mana l 5s
Grand heaume de l'Invaincu	tête	68	(1)	Néanathème	arm 922 / +36 FOR +48 END / +30 déf
CAPES					
Cape de la malveillance	dos	68	(1)	Néanathème	arm 76 / +21 AGI +18 END / +38 P.att

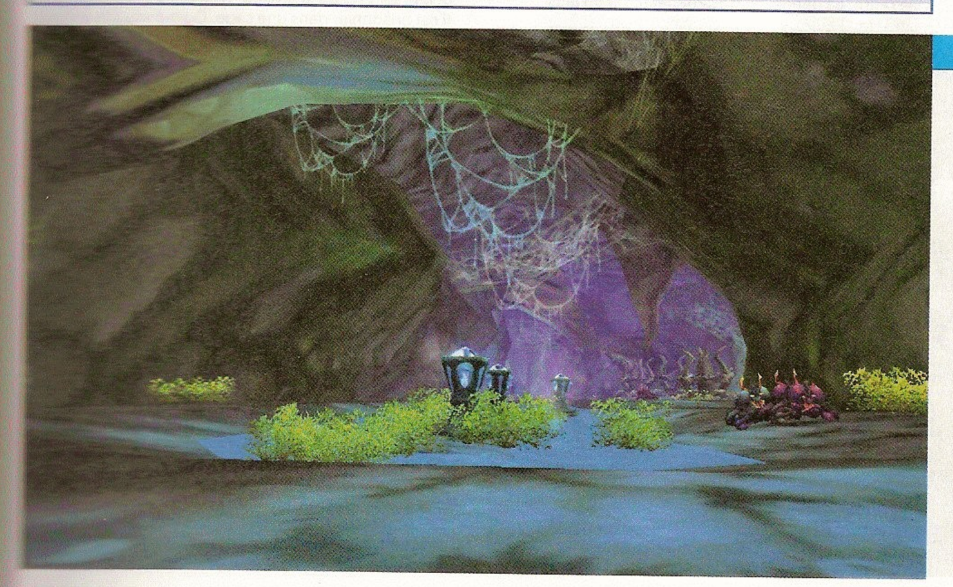
AUTRES	TYPE	NIV.	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Figurine du colosse	bijou	70	(3)	Kargath Lamepoing	+32 bloc / ut > chaque blocage réussi vous rend 120 points de vie (20 s)
GEMMES					
Opale de feu lumineuse (U)	orange (J/R)	NA	(3)	Kargath Lamepoing	+4 INT / +11 soins
Chrysoprase polie (U)	verte (J/B)	NA	(3)	Kargath Lamepoing	+6 END / +5 scrit
Tanzanite souveraine (U)	violette (R/B)	NA	(3)	Kargath Lamepoing	+5 FOR +6 END
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(3)	Kargath Lamepoing	Composant de nombreuse recettes d'artisanat de *BC*
RECETTES D'ARTISANAT					
Patron : Chaperon frappe-sort (Set)	couture	375	(1)	Néanathème	Tête (T) : arm 145 / +16 END +12 INT / +16 cdt sorts / +24 scrit / +46 sorts & soins / ●●● > +4 END
RELIQUES					
Idole de la déesse de la lune en ivoire	idole	68	(1)	Néanathème	Augmente les points de dégâts infligés par votre sort Feu stellaire de 55 au maximum
TENUS MAIN GAUCHE					
Sceau d'illumination de Hortus	tenu MG	70	(3)	Kargath Lamepoing	+18 END +20 INT / +23 sorts & soins

Enclos aux Esclaves



LES MONSTRES DES ENCLOS AUX ESCLAVES

Nom	niveau	type	PV	priorité	détails
Martrok	70 élite	Guerrier	26 000	+	
Martrok supérieur	70 élite	Guerrier	27 000	++	2 500 dégâts sur plaques
[illegible]	71	Guerrier	10 000		Éclairs de givre ; Enrage
Conducteur d'esclaves de Glissecroc	71 élite	Guerrier	27 500	+	Appelle esclaves proches ; pourfendre
Champion de Glissecroc	71 élite	Guerrier	27 000	+	Peur de zone ; enchaînement
Enchanteresse de Glissecroc	70 élite	Caster	21 000	++	Sarments et ouragan simultanés
[illegible] de Glissecroc	70 élite	Caster	18 500	+++	Contrôle mental
Défenseur de Glissecroc	71 élite	Guerrier	28 000	+	Insensible peur, mouton, assommer ; bouclier de renvoi de sorts »
Technicien de Glissecroc	71 élite	Guerrier	22 000	++	Pluie de feu
[illegible] de Glissecroc	70 élite	Guerrier	27 000	+	Faiblesse ; Enrage
Tempête de Glissecroc	70 élite	Guerrier	25 000	++	Poison
Soigne-écaille de Glissecroc	70 élite	Soigneur	18 500	+++	Soins
Observateur de Glissecroc	70 élite	Archer	21 500	++	Immolation ; lance des javelots
Raie de Glissecroc	70	Bête	27 000	+++	Peur incantée sur une cible ; dégâts importants
Mennu le Traître (boss)	72 élite	Chaman	127 000	+	Totem
Rok'mar le Crépitant (boss)	72 élite	Guerrier	165 000	+	Débuff dégâts persistants ; Enrage
Bourbierreux (Boss)	72 élite	Guerrier	220 000	+	Geyser d'acide



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de l'Expédition cénarienne pour empocher la clé du réservoir et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

C'est dans les Enclos aux Esclaves, en mode héroïque, que vous allez chercher votre accès à l'instance de raid de la Dame Vashj. De plus, le boss de fin propose ici quelques objets épiques intéressants, notamment un collier pour Guerrier spé armes, et des bottes pour Casters. Comptez environ une heure et demie pour terminer cette instance.

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Disparus au combat
Prérequis : Une incursion manquée, donnée par Ysiel Chantelevent > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Donnée par : Guetteur Jhang > Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : retrouver Griffe, la Main-verte, Rayge et Morsure dans les Enclos aux Esclaves et Basse-tourbière et retourner voir le guetteur Jhang
Récompenses : +500 réputation à l'Expédition cénarienne ; anneau, cape, bracelets… (voir tableau)
Note : Weeder la Main-verte et le Naturaliste Morsure se trouvent dans l'instance des Enclos aux Esclaves, les deux autres se trouvent dans Basse-tourbière (voir le guide lié à cette instance).

(N2-héroïque) La marque de Vashj
Prérequis : quête à prendre dans l'instance héroïque
Donnée par : Skar'this l'Hérétique > Enclos aux esclaves > Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : reparler à Skar'this
Récompense : Quête N3

(N3-héroïque) Le gourdin de Kar'desh
Prérequis : quête à prendre dans l'instance héroïque
Donnée par : Skar'this l'Hérétique > Enclos aux Esclaves > Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : apporter la Chevalière flamboyante et la Chevalière terrestre à Skar'this
Récompense : la marque de Vashj
Note : la chevalière terrestre se trouve sur Gruul le tue-dragon > Repaire de Gruul > Les Tranchantes, et la Chevalière flamboyante sur Plaie-de-nuit > Karazhan > Défilé de Deuillevent. Cette quête vous permet d'accéder à l'instance de raid du réservoir de Glissecroc, la Caverne du sanctuaire du Serpent où se terre Dame Vashj.

LE PAS-À-PAS

Les premiers packs de l'instance comprennent des martroks supérieurs. Ce sont eux qui sont à éliminer en priorité, ou à mettre en retrait du combat, en utilisant mouton, assommer, peur, car ils ont le même nombre de points de vie que leurs congénères normaux, mais infligent des dégâts bien plus importants. Durant ce temps, un bon tank devrait être capable de gérer deux martroks normaux à la fois. Une fois ces crustacés éliminés, le second type de packs auxquels vous allez avoir affaire est celui des conducteurs d'esclaves appelant à l'aide des esclaves proches (neutres). Comme d'habitude, si vous le tuez en premier, les esclaves sortent du combat.
Au sortir de ce premier tunnel, vous découvrez de nouveaux types de nagas. Après avoir tué la patrouille de trois mobs qui circule en face, examinons, par exemple, le groupe de monstres sur votre droite : une soigne-écaille de Glissecroc, à éliminer systématiquement en priorité ; un observateur qui attaque à distance ; une raie de Glissecroc, que vous pouvez endormir avec hibernation ; enfin, un champion de Glissecroc. Si vous pouvez tenir ce dernier à l'écart en le moutonnant, faites-le. Quoi qu'il arrive, le tank doit le positionner à l'écart du groupe à cause de son enchaînement et de son fear de zone.





Placez sur lui un sort de ralentissement, ou bien gardez un deuxième tank à l'écart prêt à le reprendre, chaque fois qu'il effraie le tank principal. Selon les groupes, il faut vous méfier aussi du combo sarments-foudre des enchanteresses, et des contrôles mentaux des devineresses. Avec quelques crowd controls, il n'y a rien d'insurmontable jusqu'au premier groupe de deux défenseurs de Glissecroc.
Les défenseurs de Glissecroc sont les monstres les plus redoutables de l'instance. Ils vont toujours par deux, sont insensibles à tout type de contrôle, y compris la peur et assommer, infligent d'énormes dégâts. Aussi constituent-ils le défi le plus important que vous avez à relever durant votre parcours. Selon la composition de votre groupe, si vous avez deux soigneurs et deux tanks, vous pouvez les tanker séparément. Sinon, faites-en courir un derrière un Chasseur, un Voleur ou un Mage (le sort lenteur est salvateur) tandis que le reste du groupe se concentre sur l'autre.
En rentrant dans le bâtiment, vous rencontrez deux nouveaux types de monstres, des techniciens de Glissecroc, qui incantent des pluies de feu sur votre groupe, et des collaborateurs qui lancent des faiblesses, qu'il peut être intéressant de leur renvoyer. Dans cette première salle, le pack de monstres à gauche est facultatif, mais attention de ne pas aggro les deux packs immédiatement à droite. Comme le premier boss de l'instance effectue des allers-retours sur la pente, pour ne pas éveiller son attention, attirez les deux packs, respectivement de trois et quatre monstres, pour les combattre dans le couloir.
Puis placez-vous pour engager le boss.

Mennu le traître (1)

Vous le combattrez seul. Le tank et les corps à corps se placeront dans la pente pour l'affronter, le reste du groupe juste au-dessous. La seule chose à savoir est qu'il invoque des totems aux effets divers : dégâts de zone, sarments, soins. Un seul corps à corps peut s'en occuper (voire le tank lui-même, s'il est seul), puisqu'un coup suffit à les détruire. Gérez-les bien en priorité. Pour le reste, le boss n'est qu'un simple Guerrier. Vous devriez en venir à bout facilement.
Éliminez ensuite le groupe de trois mobs qui circule en haut de la pente, puis les patrouilles de techniciens sur les passerelles. Vous aurez à gérer un pack de deux défenseurs et un collaborateur. Contrôlez celui-ci par un mouton, une peur, etc., et éliminez les défenseurs comme vous l'avez fait précédemment. Après un autre pack, que vous pouvez contourner si vous aimez les prises de risques inutiles, sautez dans l'eau et grimpez sur le mur brisé à gauche. De cette façon, vous pouvez y attirer le groupe de trois monstres qui circule près de vous. Si vous devez remplir la quête « Disparus au combat », nettoyez tous les packs et montez au sommet de la pente pour y découvrir le cadavre de ce pauvre Weeder la Main-verte. Sinon, sautez et engagez-vous directement dans le couloir à gauche. En sortant du bâtiment, encore quelques packs, et vous aurez à faire face au deuxième boss de l'instance.

Rok'mar le crépitant (2)

Après avoir bien nettoyé la zone, engagez ce crustacé géant dans son repaire, près de l'eau. Tenez-le à la distance classique des Casters, qui n'ont rien à craindre de lui, si ce n'est un sort de givre de zone et un petit débuff ralentissant la Vitesse d'attaque et d'incantation. Comme le précédent, ce boss n'est qu'un Guerrier avec une seule difficulté. Il s'agit, cette fois, d'un débuff qu'il va poser sur le tank et qui va lui infliger de gros dégâts, indéfiniment. Le seul moyen de retirer ce débuff est de ramener la vie du tank au maximum. Prévoyez donc, pour ce combat, des gros soins, ponctuellement focalisés sur le tank. Sachez que Rok'mar « enrage » sur la fin. D'ailleurs, si le débuff est toujours présent sur le tank quand le boss meurt, n'omettez pas de le soigner.
Si le gros du parcours est désormais derrière vous, sachez que le plus difficile reste à venir. Dans la pente vous attendent des groupes de cinq monstres. Pour y faire face, plusieurs solutions. Soit vous employez un maximum de contrôles individuels : assommer, mouton, peur de Démoniste, hibernation sur la raie. Soit, si votre configuration le permet, vous enchaînez plusieurs peurs de zone, en ayant bien pris soin d'attirer le pack dans un endroit sûr. Soit, enfin, vous tankez les monstres par deux, si vous avez deux bons tanks. Dans tous les cas, assurez-vous que les soigne-écailles sont neutralisés dès le départ, et les champions tenus à l'écart du combat. Méfiez-vous aussi de ces raies, qui effraient et infligent des dommages non négligeables.
Après ces packs de cinq, une fois que vous avez traversé un petit tunnel, occupé par des esclaves neutres, qu'il vous faudra éliminer si vous comptez employer des sorts de zone contre les packs suivants, vous croisez deux derniers groupes de martroks. Enfin, un défi relevé vous attend : un pack de deux défenseurs et deux observateurs. Si vous pouvez contrôler les observateurs, le combat ressemblera à ceux que vous avez déjà menés. Si ce n'est pas le cas, essayez de tanker les deux défenseurs, ou bien d'en faire courir un (grâce à un Chasseur, un Mage ou un Voleur) le temps que le groupe élimine les observateurs. Ainsi, même si vous mourez, le combat est facilité.
Derrière eux, vous trouvez le naturaliste Morsure, le dernier PNJ de la quête « Disparus au combat ». Il est prisonnier dans une cage. Quand vous le délivrez, attention aux trois monstres qui viennent du tunnel pour tenter de le tuer. Le PNJ vous conférera un buff de la première importance contre Bourbierreux : +5 % à toutes les statistiques et +110 en résistance à la nature. Protégez-le à tout prix, car il est très fragile (il a conservé son niveau 64 en héroïque). D'ailleurs, durant le combat contre le boss, attention à ce que son geyser ne soit pas dirigé vers lui, car cela vous priverait du buff en cas d'échec.

Bourbierreux (3)

Au fond d'une nappe d'eau se dissimule le dernier boss de l'instance. Placez bien vos joueurs à portée maximale, tandis que le tank combat près de l'eau et retourne le boss vers le fond. Idéalement, vos corps à corps seront de chaque côté du boss. Pour le soin, il est recommandé d'avoir deux soigneurs, un principal sur le tank et un autre sur le groupe. Bourbierreux place des dégâts de nature en zone sur le groupe, et de gros dommages physiques sur le tank. Enfin, il projette régulièrement un geyser sur une cible, mais ce geyser ne touche que les membres du groupe à proximité ; il faut donc être réactif et se déplacer à l'écart des autres quand on est ciblé par le sort.
Le combat n'est pas facile, mais le buff devrait bien aider, ainsi qu'un peu de résistance nature sur le tank, sans pour autant négliger la défense.



PHAT LOOT

Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Aiguillonneur glisseroc	arbalète	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	dps 53.6 (124-187 x 2.9) / +12 AGI / +22 P.att
Rameau de spore calmante	baguette	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	dps 96.9 (108-202 x 1.6) (givre) / +8 INT +9 ESP / +20 soins
Kriss de marchefriche (U)	dague md	62	++	(1)	Mennu le Traître	dps 55.3 (69-130 x 1.8) / +12 END / +12 toucher / +28 P.att
Épée longue du feu-sorcier	épée md	62	++	(1)	Mennu le Traître	dps 41.5 (54-129 x 2.2) / +15 END +14 INT / +10 toucher sorts / +56 sorts & soins
Marteau du renouveau de Glisseroc	masse md	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	dps 41.4 (59-140 x 2.4) / +10 END +13 INT +12 ESP / +106 soins

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Jambières du règne princier	jambes	62	++	(1)	Mennu le Traître	arm 110 / +18 END +28 INT +12 ESP / +18 toucher sorts / +33 sorts & soins
Couvre-bras vigne-d'or	poignets	NA	NA	NA	Quête N1	arm 56 / +19 END +13 INT +13 ESP / +29 soins
Turban d'hydromancien	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 127 / +21 END +27 INT / +33 sorts & soins / 🔵⚪ > +5 sorts & soins
CUIR						
Garde-mains rapides	mains	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 149 / +18 END / +12 ccrit / +52 P.att / 🔵🟡 > +3 toucher
Casque de la griffe	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 237 / +25 AGI +21 END / +14 toucher / +66 P.att / 🟡⚪ > +4 résil
MAILLES						
Mantelet du dard de scorpide	épaule	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 392 / +21 AGI +12 END / +30 P.att / +6 mana I 5s / 🔴🔵 > +3 INT
Ceinture de pisteur	taille	62	++	(1)	Mennu le Traître	arm 294 / +21 END / +14 toucher / +21 ccrit / +42 P.att
Camail de gardien de la terre	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 530 / +25 AGI +25 END +18 INT / +34 P.att / +7 mana I 5s / 🔴⚪ > +4 AGI
Gilet de l'éclair vivant	torse	62	++	(1)	Mennu le Traître	arm 523 / +12 END +15 INT / +18 sorts & soins / +6 mana I 5s / 🔴🔵🟡 > +9 soins
PLAQUES						
Grèves en plaques azurées	jambes	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 815 / +27 FOR +27 END +26 INT / +6 mana I 5s / +16 sorts & soins
Coiffure de myrmidon	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 946 / +17 FOR +37 END / +33 déf / 🔴⚪ > +4 FOR
Plastron intouché	torse	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 932 / +26 FOR +21 AGI +23 END / 🔴🔴🔵 > +4 déf
CAPES						
Cape couverte de spores	dos	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 63 / +15 END +15 INT / +11 scrit / +19 sorts & soins
Cape en écailles de martrok	dos	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 223 / +22 END / +16 déf
Sombre cape du marais	dos	NA	NA	NA	Quête N1	arm 64 / +16 AGI +24 END / +30 P.att

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Chapeau de champignon runique (U)	bijou	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	+30 résil / ut > absorbe 440 dég (20s)
Anneau de sortilège cénarien	doigt	NA	NA	NA	Quête N1	+24 END +16 INT / +18 sorts & soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Bourbierreux	Composant de nombreux items de craft de BC

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Dague de la lumière stellaire (U)	dague md	70	(1)	Mennu le Traître	dps 41.4 (29-95 x 1.5) / +15 END +15 INT / +16 toucher sorts / +121 sorts & soins
Lame phosphorescente	épée 1m	70	(3)	Bourbierreux	dps 71.7 (120-224 x 2.4) / +12 END / +11 ccrit / +40 P.att
Marteau de guerre orbite-sanglante	masse md	70	(3)	Bourbierreux	dps 41.4 (47-152 x 2.4) / +12 END +17 INT / +16 scrit / +121 sorts & soins

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Spallières gravées au mana (Set)	épaule	70	(3)	Bourbierreux	arm 117 / +25 END +17 INT / +16 scrit / +20 sorts & soins / 🟡🔴 > +3 résil
Bottes de blasphème	pieds	70	(3)	Bourbierreux	arm 117 / +33 END +28 INT / +35 sorts & soins
Ceinturon magefurie	taille	70	(3)	Bourbierreux	arm 88 / +22 END +23 INT / +20 scrit / +28 sorts & soins
Corde de croyance	taille	70	(1)	Mennu le Traître	arm 88 / +23 INT +20 ESP / +46 soins / +8 mana I 5s
Corde du froid murmure	taille	70	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 88 / +19 END +23 INT +12 ESP / +16 scrit / +36 sorts givre
CUIR					
Braies d'âmeterre	jambes	70	(3)	Bourbierreux	arm 256 / +24 END +33 INT +26 ESP / +73 soins
Garde-jambes de minuit	jambes	70	(3)	Bourbierreux	arm 268 / +27 END / +13 toucher / +25 ccrit / +60 P.att / 🔴🔴🔵 > +4 toucher
Jambières de Mennu en écailles	jambes	70	(1)	Mennu le Traître	arm 256 / +25 END / +32 ccrit / +46 P.att / 🔴🔴🔵 > +4 esq
Menottes de Bourbierreux	poignets	70	(3)	Bourbierreux	arm 128 / +20 AGI +18 END / +40 P.att
Corde de menteur	taille	70	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 164 / +24 END / +18 ccrit / +34 P.att / 🔴🟡 > +3 esq
MAILLES					
Espauliers de la désolation (Set)	épaule	70	(3)	Bourbierreux	arm 489 / +23 AGI +16 END +19 INT / +17 toucher / 🔴🔴 > +3 toucher
Bottes Furie-des-vagues	pieds	70	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 448 / +19 END +24 INT / +55 soins / +8 mana I 5s
Ceinture d'archerie des Roués	taille	70	(1)	Mennu le Traître	arm 367 / +24 END +19 INT / +18 ccrit / +58 P.att
PLAQUES					
Ceinturon de l'inébranlable	taille	70	(3)	Bourbierreux	arm 655 / +17 FOR +33 END / +18 déf / +12 bloc / 🔴🟡 > +3 esq
Ceinturon des bénédictions multiples	taille	70	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 655 / +24 END +22 INT / +21 ccrit / +46 soins
Cuirasse de la fureur vertueuse	torse	70	(3)	Bourbierreux	arm 1164 / +21 FOR +29 END +28 INT / +23 sorts & soins / 🔴🔴🔵 > +2 mana I 5s
CAPES					
Cape de guerre écaille-de-fer	dos	70	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 78 / +26 END / +19 bloc / +29 bloc

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Œil de Bourbierreux	bijou	70	(3)	Bourbierreux	+37 sorts & soins / sorts néfastes > chance > +320 hâte des sorts (6s)
Chaîne d'adamantite des indomptables	cou	70	(3)	Bourbierreux	+16 END / +28 ccrit / +30 P.att
Collet de traître	cou	70	(1)	Mennu le Traître	+18 END / +12 toucher / +18 ccrit / +38 P.att
Collier squelettique de rage combative	cou	70	(2)	Rokmar le Crépitant	+26 FOR +21 END / +12 toucher
Bague d'Ursol (U)	doigt	70	(3)	Bourbierreux	+23 FOR +12 AGI +22 END
GEMMES					
Opale de feu resplendissante (U)	orange (J/R)	70	(3)	Bourbierreux	+5 FOR / +4 résil
Chrysoprase vive (U)	verte (J/B)	70	(3)	Bourbierreux	+5 toucher sorts / +6 END
Tanzanite royale (U)	violette (R/B)	70	(3)	Bourbierreux	+11 soins / +2 mana I 5s
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100%)	composant	NA	(3)	Bourbierreux	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES					
Totem de rétablissement spontané	totem	70	(1)	Mennu le Traître	+88 aux soins prodigués par votre sort Vague de soins
TENUS MAIN GAUCHE					
Lanterne des flammeroles	tenu mg	70	(3)	Bourbierreux	+22 INT / +40 soins / +6 mana I 5s

Basse-tourbière

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de l'Expédition cénarienne pour empocher la clé du Réservoir et pouvoir accéder au mode héroïque de cette instance.

Basse-tourbière est une instance de difficulté moyenne qui comprend quatre boss. Sa seule spécificité est d'être mécaniquement longue, prévoyez trois bonnes heures avec un bon groupe pour en venir à bout. Il s'agit de la deuxième instance du Réservoir de Glissecroc.

- La composition optimale du groupe n'est pas évidente dans la mesure où le type de monstres varie au cours de l'instance. On commence avec des élémentaires et des bêtes, puis on passe par des humanoïdes pour revenir sur des bêtes.
- La présence de deux soigneurs est fortement conseillée, car les monstres infligent des dégâts importants.
- Côté dps, on appréciera, une fois encore, le Mage et son mouton. Le Démoniste peut également être intéressant pour sa capacité à bannir les élémentaires.
- En termes de loot T3.5, vous trouverez ici les épaulettes pour Guerrier et les jambières pour Mage.
- Les Hibiscus sanguins à collecter pour la quête (N2) se ramassent au sol un peu partout dans l'instance, ainsi que sur les mobs.



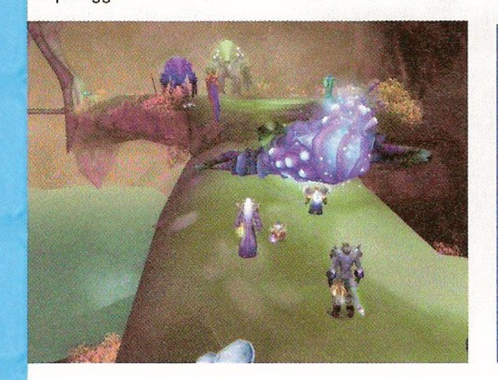
LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Traquer la Traqueuse
Donnée par : Khn'nix > Marécage de Zangar > Sporeggar
Objectif : ramener le cerveau de la Traqueuse noire à Khn'nix
Récompenses : réputation Sporeggar ; Champignon gorgé d'essence ou Champignon gorgé de puissance (voir tableau Phat loot)

(N2-normal) Amenez-moi un jardinet
Donnée par : Gzhun'tt > Marécage de Zangar > Sporeggar
Objectif : ramener 5 Hibiscus sanguins à Gzhun'tt
Récompenses : réputation Sporeggar

(N3-normal) Disparus au combat
Prérequis : « Une incursion manquée », donnée par Ysiel Chantelevent > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Donnée par : Guetteur Jhang > Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : retrouver les PNJ Main-Verte et Morsure dans l'Enclos aux esclaves ainsi que Griffe et Rayge, qui se trouvent dans la Basse-tourbière (l'ordre est indifférent), puis retourner voir le guetteur Jhang
Récompenses : +500 réputation à l'Expédition cénarienne ; +16500 xp ; un anneau, cape ou bracelets

(N4-normal) Ça y est, c'est parti !
Donnée par : T'shu > Marécage de Zangar > Sporeggar
Objectif : ramener une Palme de sporielle à T'shu
Récompenses : réputation Sporeggar; Palme de sporielle éternelle (voir tableau Phat loot)

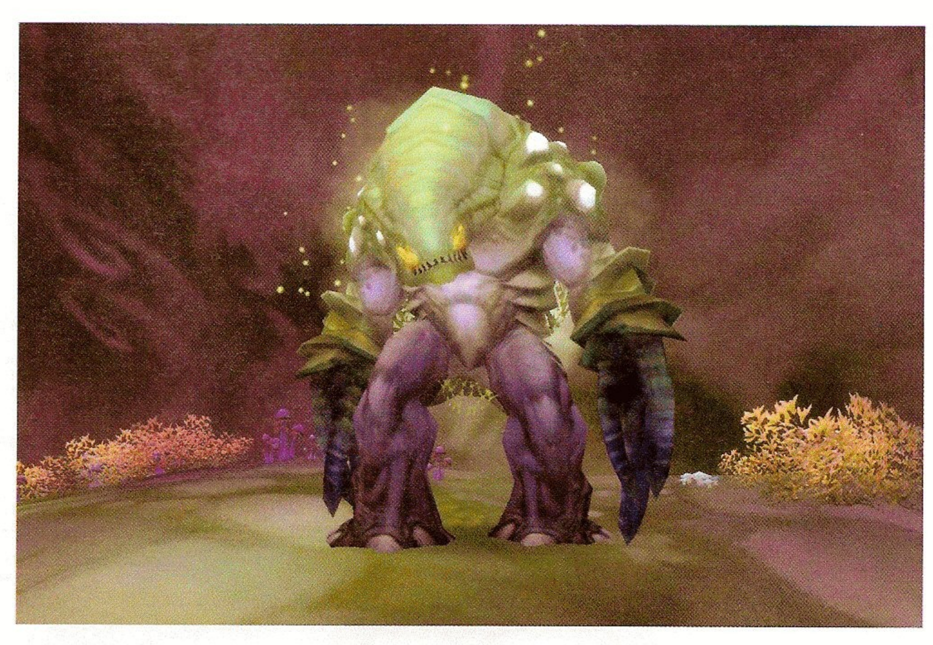


LE PAS-À-PAS

La première partie de l'instance est peuplée d'élémentaires, de bêtes et de géants. Une fois entré (E), vous apercevez deux Basse-tourboptères (type bête) qui patrouillent et peuvent être pullés séparément. Entrent ensuite en jeu les élémentaires : un pack très délicat composé de deux Rôdeurs et d'un Traînard. S'il n'y a pas de Démoniste dans votre groupe, soyez très attentifs ou c'est le wipe. Les élémentaires affectent les joueurs d'une maladie qui ajoute des dégâts de nature supplémentaires lorsque vous subissez des dégâts (les cinq prochaine attaques). Cette maladie peut être dissipée. Le Traînard possède également un soin sur le temps (HoT) qu'il appliquera à lui ou à ses collègues. C'est donc lui qu'il faut tuer en premier. Battez-vous près de la sortie, de façon à pouvoir fear ou bien fuir, selon la situation.
D'une manière générale, le Guerrier doit tanker les trois élémentaires, et le groupe doit assurer un soin et un dps stables pour éviter toute reprise d'aggro. Une fois le pack éliminé, avancez en vous dirigeant vers la gauche. Les groupes de monstres qui suivent sont composés d'un mélange des monstres détaillés ci-dessus. Au milieu de ces packs circulent des Géants des tourbières, qui peuvent être pullés seuls. Ils causent d'énormes dégâts de mêlée et sont insensibles à tous les effets de contrôle. De plus, ils grandissent de manière régulière au long du combat, et gagnent ainsi en puissance. Il est donc impératif qu'aucune reprise d'aggro n'ait lieu passé un certain cap, ils tueraient en un coup tout autre joueur que le tank. Une fois morts, ces monstres peuvent être « cueillis » par les Herboristes.
Frayez-vous un chemin qui vous permettra de longer le bord de l'eau. N'y trempez pas les pieds, les poissons sont du genre carnivore. Vous devrez encore vous occuper d'un pack d'élémentaires, d'un géant et d'une patrouille de Basse-tourboptère avant d'atteindre la passerelle qui mène au premier boss de cette instance. Devant celui-ci, Hungarfen de son doux nom, vous noterez la présence de deux géants, liés, pour notre plus grand malheur. Pour vous en débarrasser, vous devrez sûrement procéder à un sacrifice humain (ou gnome). Ils tapent très fort et un couple Guerrier/soigneur ne pourrait tenir les deux monstres suffisamment longtemps, aussi bien en termes de soins que d'aggro. La stratégie consiste donc à se focaliser sur l'un des géants, que le Guerrier tanke soutenu par un soigneur, pendant que le second sera kité par un autre joueur (Chasseur, Mage à la nova de glace, Chaman au totem de ralentissement…). Notez que ce joueur, pour gagner du temps, peut sauter de la passerelle une fois le mob pullé. Il est important que celui qui kite entretienne son aggro, autrement le soigneur du tank risque de récupérer le deuxième géant. Lorsque le premier meurt, attendez le retour du deuxième pour engager le combat. Une potion d'invulnérabilité peut être envisagée pour sauvegarder votre soigneur principal. C'est un combat vraiment difficile. Si vous devez mourir ici, assurez-vous d'avoir tué au moins un géant pour n'avoir que le second à tuer à votre retour.

LES MONSTRES DE LA BASSE TOURBIÈRE

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Basse-tourboptère	70 élite	Bête	27 000	—	
Traînard de Basse-tourbière	70 élite	Elem. soigneur	27 000	+	Soins (HoT)
Rôdeur de Basse-tourbière	70 élite	Elem guerrier	22 000	-	Maladie
Géant des tourbières	70 élite	Guerrier	62 000	+++	Maladie
Myrmidon Iraileron	71 élite	Guerrier	28 000	-	Coupure de Corail (A DEFINIR)
Sentinelle Iraileron	71 élite	Archer	28 000	+	
Guerrier Iraileron	71 élite	Guerrier	28 000	++	
Oracle Bourbesang	71 élite	Caster	22 000	+	Corruption (DoT), amplification des dégâts
Membre de la tribu Bourbesang	71 élite	Caster	28 000	+	
Porte-épieu Bourbesang	71 élite	Archer	22 000	-	Morsure de vipère (drain de mana), attaque à distance
Soigneur Bourbesang	71 élite	Soigneur	22 000	+++	Soins
Raies des tourbières	71 élite	Bête	28 000	++	Fear amélioré(sprint), insensible au poly
Dard Iykul	71 élite	Bête	39 000	+	Poison (DoT)
Guêpe Iykul	70 élite	Bête	20 000	-	Poison (DoT)
Seigneurs de Basse-tourbière	71 élite	Guerrier	71 000	+++	Gagne en puissance avec le temps



Hungarfen (1)

Il s'agit d'un élémentaire gigantesque et aussi costaud qu'il en a l'air. Son fonctionnement en mode héroïque diffère peu du mode normal. La spécificité de ce boss est de faire apparaître des champignons aux pieds des joueurs (en normal, ils sont peu nombreux). Ces champignons grossissent progressivement jusqu'à exploser pour contaminer la zone, ce qui inflige un DoT de nature cumulable si vous restez sur place. La portée de l'explosion n'est pas énorme, il n'est donc pas nécessaire de s'écarter de trop. En mode héroïque, l'apparition des champignons est fortement accélérée. Pour ne pas être submergés, pressez la touche qui affiche les barres de vie (« V » par défaut), ce qui vous signalera leur apparition. Si un champignon apparaît près de vous, vous disposez tout de même de quelques secondes avant qu'il n'explose. Avant de déguerpir, n'hésitez donc pas à finir de lancer votre sort en cours, à moins qu'il ne prenne plus de 3 secondes.
La réussite de ce combat tient dans la mobilité de chacun et dans les déplacements du Guerrier. Ce dernier devra essayer de tanker le boss en décrivant un cercle autour de la zone de combat, et le reste du groupe devra suivre le mouvement. Cette technique permet en fait de conditionner l'apparition des champignons dans la « traînée » du boss et d'éviter qu'ils n'envahissent tout l'espace. Si le groupe est dispersé, il y aura des champignons partout, ce qui deviendra vite ingérable pour tout le monde.
Tombé à 20 % de ses PV, le boss va s'enraciner et lancer un sort de zone autour de lui, qui a pour effet de le soigner si quelqu'un ou lui-même y subit des dégâts. Tout le monde, y compris le tank, doit donc s'éloigner durant cette phase. Profitez-en pour vous refaire une santé aux bandages. Sa phase d'enracinement terminée, le boss se libère, et le combat continue au milieu des champignons. Achevez-le, puis « cueillez »-le pour vous venger.
C'est sur la plate-forme, sur une racine géante, que vous devrez ramasser la Palme de sporielle, objet de la quête Ça y est, c'est parti ! (N4).

Pour la suite, la prudence est de mise. Attendez la patrouille de quatre Basse-tourboptères, pullez-la et battez-vous à l'endroit où vous avez affronté Hungarfen, vous y serez plus à l'aise que sur le pont. Progressez par la gauche en éradiquant les géants. Vous arrivez dans la partie humanoïde de l'instance, où se baladent des nagas et des roués. Vous avez donc, à partir d'ici, la possibilité d'utiliser vos effets de contrôle sur les différents groupes. Attendez la patrouille de deux Myrmidons Iraileron qui traversent la passerelle. Ils infligent un DoT physique et frappent aux alentours de 2 000 dégâts par coup.
En haut de la passerelle se trouvent des packs de quatre monstres ainsi qu'une patrouille de deux Sentinelles Iraileron. Attendez bien que cette patrouille s'éloigne pour puller les packs. Chacun d'entre eux est composé de Guerriers Iraileron, d'Oracles de la tribu Bourbesang et de Membres de la tribu Bourbesang. Les Oracles posent des corruptions et amplifient la magie sur leur cible, ce qui augmente de 50 % les dégâts reçus, mais les deux aptitudes sont dissipables. Une fois les deux premiers packs tués, occupez-vous de la patrouille, puis dirigez-vous vers le passage qui permet de monter au niveau supérieur.
Ne vous précipitez pas : un pack vous bloque le passage. Battez-vous en bas pour éviter tout problème de ligne de vue. La composition des packs se modifie quelque peu, avec l'apparition des Porte-épieu Bourbesang et des Soigneurs Bourbesang. Les Porte-épieu attaquent à distance et disposent d'une redoutable morsure de vipère, un drain de mana qu'il faut épargner à vos soigneurs. Les Soigneurs Bourbesang ont, comme leur nom l'indique des capacités de soins, monocibles ou de groupe. Il est important soit de les neutraliser avec l'une de vos capacités de contrôle, soit de les tuer en premier. Dans le pire des cas, leurs sorts de soins peuvent être interrompus. Petit à petit, vous allez vous frayer un chemin jusqu'à Ghaz'an.

Ghaz'an (2)

Deuxième boss de l'instance, cette hydre représente un combat court. La stratégie pour la battre rappelle en un sens le combat contre Onyxia. Ghaz'an projette devant elle un cône d'acide (à 180°, tout de même), et donne également de violents coups de queue. Vous devez donc vous placez sur ses flancs pour éviter tout dégât superflu. Dans cette optique, le tank doit tourner Ghaz'an de côté par rapport à la passerelle d'accès. Le tank subit également de manière régulière un débuff, cumulable jusqu'à dix fois, qui inflige des dégâts de nature toutes les trois secondes. Vous l'aviez deviné : il va falloir tuer Ghaz'an rapidement, car un Guerrier avec, sur lui, dix de ces débuffs consomme beaucoup de mana et ne pourra être tenu en vie très longtemps.

Ghaz'an dépecée, poursuivez votre chemin en sautant dans l'eau depuis le nord-est de la plate-forme, et nagez jusqu'à la brèche. Sautez en bas de l'à-pic, puis prenez à gauche. En avançant tout droit, vous découvrirez Rayge, un des personnages de la quête (N3), Disparus au combat. À la base, il est invisible (furtivité elfique), il faut donc avancer sur lui pour le détecter. Vous devez ensuite enchaîner les groupes de mobs dans le tunnel sur la droite. Ils sont constitués de Raies des tourbières insensibles au fear, mais qui, elles, ne manqueront pas de vous l'infliger (impossible à contrer, durée 2 s, avec effet de sprint). Ici, laissez le Guerrier monter son aggro, c'est le deuxième joueur sur la liste d'aggro du monstre qui subira le fear. Reculez un peu de manière à ce que le fear ne vous envoie pas chercher un pack supplémentaire, et tuez les Raies les unes après les autres.
Suivront des packs d'insectes composés d'un Dard Iykul et de deux Guêpes Iykul, dont aucun ne peut être moutonné. Ces bébêtes posent des DoT de poison qui ne font pas énormément de dégâts, mais cumuler un DoT du Dard et un des Guêpes augmente les dégâts subis de manière significative. La seule parade se trouve dans la dissipation en masse. En dehors de ce point, ces packs se pratiquent de la même façon que les Raies : tanking et dps.
En avançant, vous remarquerez, dans une alcôve sur la droite, le Seigneur des marais Musel'ek. Avant de l'affronter, serrez le mur de gauche et allez chercher le premier des deux Seigneur de Basse-tourbière qui se trouvent un peu plus loin. Vu leur puissance (coups à 6-8 000 dégâts), il serait dommage de les aggro durant l'affrontement avec le boss. Ces Seigneurs doivent être tués rapidement, car tout comme les Géants, ils gagnent en puissance avec le temps. Si vous le désirez, vous pouvez esquiver Musel'ek pour vous rendre directement auprès du dernier boss, quitte à revenir ensuite.

Le Seigneur des marais Musel'ek (3)

Ce Chasseur vous attend accompagné de son ours (en fait, un Druide domestiqué !). Ses capacités sont nombreuses : il effectue des visées (tir puissant), dispose d'un piège de glace de zone ainsi que d'un tir multiple. La visée fait très mal et est généralement lancée suite au piège de glace, il est important que le tank revienne rapidement au corps à corps avant que la visée ne frappe. Soignez le groupe de manière à ne pas laisser un membre avec moins de 3 000 points de vie, dans la mesure où la visée et le tir multiple combinés peuvent atteindre un score élevé sur les classes de tissu. Le familier possède également des capacités : un cri (zone) qui réduit l'armure de 75 % et une charge équivalente à celle d'un Druide féral.
Le Chasseur doit être votre cible principale, car il inflige bien plus de dégâts que l'ours. En fonction du groupe, plusieurs stratégies sont possibles. Si vous en avez la possibilité, un tanking secondaire du familier par l'un de vos CAC peut être une solution. En mode normal, nous vous conseillons de le faire kiter par un Mage ou un Chasseur jusqu'à la mort de Musel'ek. En héroïque, concentrez tout votre dps sur le Chasseur et priez pour que l'ours ne fasse pas trop de dégâts.
Une fois le chasseur mort, récupérez l'ours et affrontez-le. À 20 % de ses PV, l'ours reprend sa forme de Druide et redevient amical. Vous pouvez alors lui parler : c'est l'un des persos à retrouver pour la quête (N3). Dans l'ensemble, il s'agit d'un combat violent, qui nécessitera sûrement quelques wipes de rodage. À présent, seul un Seigneur des tourbières s'interpose entre vous et le dernier boss de la Basse-tourbière.

La Traqueuse noire (4)

Cette espèce de marcheur des marais en chef n'a pas un énorme stock de PV mais tape plutôt fort. Elle lance une chaîne d'éclair qui se transmet parmi les joueurs au contact. Elle pose également un DoT non dissipable qui inflige des dégâts de nature toutes les 3 secondes (environ 750). Elle envoie aussi dans les airs des membres du groupe, qui lévitent ainsi pendant 20 secondes. Ce débuff est dissipable, mais il est possible de soigner et de dps même en l'air, tant que la portée vous le permet. Il peut donc être judicieux de laisser certaines personnes léviter, ce qui leur évitera la chaîne d'éclair. La stratégie se résume donc à un tanking/dps avec une dissipation du débuff au besoin, plus un soin continu des joueur affectés par le DoT (rôle d'un éventuel soigneur de soutien).
Le tank doit être tenu avec son maximum de vie car certains enchaînements peuvent lui faire perdre des quantités de PV impressionnantes.
De plus, en mode héroïque, la Traqueuse fait apparaître des adds (environ 5 000 PV) toutes les 30 secondes. Ces adds lancent des éclairs qui infligent environ 1 000 dégâts de nature : certains groupes préféreront les prendre en charge et les éradiquer le plus rapidement possible. D'autres ignoreront ces adds et se concentreront uniquement sur le boss. Pensez à récupérer le cerveau de la Traqueuse pour valider la quête (N1) Traquer la traqueuse !.
En ce qui concerne le T3.5, la gentille Traqueuse droppe les épaulettes pour Guerrier et les jambières T3.5B pour Mage.

PHAT LOOT

- Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.
- Les items de récompense de la quête N3 « Disparus au combat » sont indiqués sur la table de l'Enclos aux Esclaves.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Aiguille grièche	armes de jet	63	++	(1)	Hungarfen	dps 54.6 (61-92 x 1.4) / +11 toucher / +24 P.att
Les crocs du traqueur (U)	dague 1m	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	dps 56.7 (71-133 x 1.8) / +16 END / +15 ccrit / +20 P.att
Épée courte des dents de Zangar	dague md	63	++	(3)	Musel'ek	dps 41.4 (36-89 x 1.5) / +13 END +14 INT / +12 toucher sorts / +61 sorts & soins
Porte-haine	masse 2m	63	++	(2)	Ghaz'an	dps 73.6 (212-318 x 3.6) / +25 FOR +21 END / 🔴🟡🔵 > +4 FOR / +22 ccrit

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Gants surchargés de mana	mains	63	++	(1)	Hungarfen	arm 81 / +14 END +14 INT +10 ESP / 🔴🟡 > +3 scrit / +15 toucher sorts / +16 sorts & soins
Robe du preneur d'augure	torse	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 129 / +18 END +18 INT +11 ESP / 🔴🟡🔵 > +4 scrit / +28 sorts & soins
CUIR						
Jambières d'arnaqueur	jambes	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 214 / +24 END / 🔴🔴🔵 > +4 esq / +21 esq / +16 toucher / +40 P.att
Gantelets de la lumière stellaire	mains	63	++	(1)	Hungarfen	arm 153 / +10 END +21 INT +8 ESP / 🔵🔵 > +5 sorts & soins / +25 sorts & soins
Tunique du veilleur de nuit	torse	63	++	(3)	Musel'ek	arm 244 / +27 END +21 INT +18 ESP / 🔴🟡🔵 > +2 mana I 5s / +26 sorts & soins
MAILLES						
Poignets sanglants lykul	poignets	63	++	(1)	Hungarfen	arm 236 / +18 AGI +18 END / +30 P.att
Corselet en peau de traînard	torse	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 539 / +16 END +19 INT / 🟡🔵🔴 > +4 AGI / +21 ccrit / +44 P.att
PLAQUES						
Espauliers de la force brute	épaule	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 721 / +16 FOR +22 END / 🟡🔵 > +3 esq / +18 déf
Garde-épaules du vérace	épaule	63	++	(3)	Musel'ek	arm 721 / +14 FOR +21 END +22 INT / 🔴🔴 > +3 scrit / +8 sorts & soins
Grèves du gardien de fer	jambes	63	++	(3)	Musel'ek	arm 841 / +32 FOR +33 END / 🟡🟡🔵 > +4 toucher / +7 toucher
Ceinturon clouté de vertu	taille	63	++	(2)	Ghaz'an	arm 540 / +14 FOR +18 END +14 INT / 🔴🟡 > +4 ccrit / +13 sorts & soins / +4 mana I 5s
CAPES						
Cape de rapidité inépuisable	dos	63	++	(3)	Musel'ek	arm 64 / +12 AGI +13 END / +23 esq
Cape des rayons guérisseurs	dos	63	++	(2)	Ghaz'an	arm 64 / +12 END +13 INT +15 ESP / +33 soins

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Champignon gorgé d'essence	bijou	NA	NA	NA	Quête N1	Rend 200 points de vie lorsque vous tuez une cible qui rapporte de l'expérience ou de l'honneur. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois toutes les 10 secondes.
Champignon gorgé de puissance	bijou	NA	NA	NA	Quête N1	Rend 200 points de mana lorsque vous tuez une cible qui rapporte de l'expérience ou de l'honneur. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois toutes les 10 secondes.
Perles de perspicacité lumineuses	cou	63	++	(2)	Ghaz'an	+15 INT / +11 scrit / +25 sorts & soins
Talisman de ténacité	cou	63	++	(2)	Ghaz'an	+30 END / +20 résil
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(4)	La Traqueuse Noire	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES						
Totem du tête-tonnerre	totem	63	++	(1)	Hungarfen	Augmente les points de mana donnés par Bouclier d'eau de 12 par charge
AUTRES						
Palmes de sporielles éternelles	panier repas	NA	NA	NA	Quête N4	Crée 10 Cosses de sporielle comestibles (rend 4 410 vie & 4 410 mana en 30s).

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
La Férule noire	baguette	70	(4)	La Traqueuse Noire	DPS 149 (156-291 x 1.5) (ombre) / +9 END +9 INT / +12 scrit / +13 sorts & soins
Grand bâton du léviathan	bâton 2m	70	(2)	Ghaz'an	DPS 63 (106-197 x 2.4) / +36 FOR +33 END / +423 P.att félin, ours, sélénien
La Camarde	épée 2m	70	(4)	La Traqueuse Noire	DPS 93.2 (253-381 x 23.4) / +29 FOR +28 END / +45 ccrit
Déchireur des tourbières	hache 1m	70	(3)	Musel'ek	DPS 71.8 (85-159 x 1.7) / +15 END / +18 ccrit / +28 P.att
Coup de poing cime-tourbe	pugilat mg	70	(1)	Hungarfen	DPS 71.7 (130-243 x 2.6) / +15 AGI +10 END / +11 toucher / +10 P.att

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Culotte gravée au mana (Set)	jambes	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 136 / +34 END +32 INT / +21 scrit / +33 sorts & soins / +18 péné sorts
Mains du soleil	mains	70	(3)	Musel'ek	arm 97 / +22 END +23 INT / +21 scrit / +34 sorts Feu
Poignets au sceau de l'Arcanium	poignets	70	(1)	Hungarfen	arm 68 / +14 END +15 INT / +30 sorts & soins
Ceinture d'oracle du mystère intemporel	taille	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 178 / +22 END +24 INT +17 ESP / ut > +29 sorts & soins
Casque rituel croc-de-démon	tête	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 127 / +39 END +30 INT / +19 toucher sorts / +36 sorts & soins
CUIR					
Bottes en lamelles d'écorce	pieds	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 249 / +22 FOR +16 AGI +19 END +16 INT +15ESP / +48 soins
Couvre-bras du Dédain	poignets	70	(3)	Musel'ek	arm 128 / +18 END / +20 ccrit / +38 P.att
Ceinture du vent des dunes	taille	70	(2)	Ghaz'an	arm 164 / +21 AGI +16 END / 🔴🔵 > +3 AGI / +50 P.att
Couronne du seigneur de la forêt	tête	70	(3)	Musel'ek	arm 237 / +26 END +30 INT +27 ESP / +68 soins
Masque sauvage du seigneur lynx	tête	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 237 / +35 AGI +34 END / +15 toucher / +58 P.att
MAILLES					
Cnémides de traqueur noir	jambes	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 570 / +25 AGI +13 END +17 INT / 🔴🔴🔵 > +4 INT / +56 P.att / +7 mana I 5s
Kilt de chant des tempêtes	jambes	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 593 / +22 END +27 INT / 🔴🟡🔵 > +5 sorts & soins
Gantelets en peau de Hungar	mains	70	(1)	Hungarfen	arm 407 / +27 AGI +21 END +20 INT / +44 P.att
Ceinturon de la flamme vivante (U)	taille	70	(1)	Hungarfen	arm 367 / +15 END +17 INT / 🟡🔵 > +3 scrit / +16 toucher sorts / +29 sorts & soins
Coiffure des marées	tête	70	(2)	Ghaz'an	arm 530 / +30 END +35 INT / +73 soins / +9 mana I 5s
PLAQUES					
Garde-épaules de plaques funestes (Set)	épaule	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 873 / +19 FOR +22 END / 🔴🔴 > +3 par / +20 ccrit
Soutane du fidèle	jambes	70	(1)	Hungarfen	arm 1019 / +30 END +34 INT / +25 scrit / +68 soins
Ceinturon de galanterie	taille	70	(2)	Ghaz'an	arm 655 / +21 FOR +14 AGI +22 END +13 INT / 🔴🟡 > +3 résil / +15 sorts & soins
BOUCLIERS					
Pare-tempête du renouveau	bouclier	70	(4)	La Traqueuse Noire	arm 3806 / bloq 86 / +12 END +16 INT / +58 soins

autres	type	niv	map	mob ou quête	détail
BIJOUX					
Alambic de puissance infernale	bijou	70	(4)	La Traqueuse Noire	+33 résil / Lorsque vous êtes touché au combat > 2% de chances > +260 mana
Boussole argussienne (U)	bijou	70	(4)	La Traqueuse Noire	+36 END / ut > réduit de 68 les dégâts de chaque attaque, pour un total de points de dégâts absorbés de 1150 au maximum (20s).
Chaînette d'osselets	cou	70	(4)	La Traqueuse Noire	+19 AGI +18 END / +13 toucher / +36 P.att
Collier croc-d'hydre	cou	70	(2)	Ghaz'an	+17 END +16 INT / +16 toucher sorts / +19 sorts & soins
Collier de pierres de marais	cou	70	(3)	Musel'ek	+14 END +15 INT +18 ESP / +40 soins
Anneau de l'espoir fabuleux (U)	doigt	70	(4)	La Traqueuse Noire	+12 INT +11 ESP / +59 soins
Anneau des profondeurs de l'Ombre (U)	doigt	70	(2)	Ghaz'an	+15 END / +13 toucher / +21 ccrit / +24 P.att
Bague défraîchie du seigneur des marais	doigt	70	(3)	Musel'ek	+20 FOR +14 INT / +21 ccrit
GEMMES					
Opale de feu splendide (U)	orange (J/R)	70	(4)	La Traqueuse Noire	+5 par / +4 résil
Chrysoprase diaprée (U)	verte (J/B)	70	(4)	La Traqueuse Noire	+5 toucher sorts / +2 mana I 5s
Chrysoprase radieuse (U)	verte (J/B)	70	(4)	La Traqueuse Noire	+5 scrit / +5 péné sorts
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(4)	La Traqueuse Noire	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES					
Idole d'Ursoc	idole	70	(1)	Hungarfen	Augmente les dégâts périodiques infligés par Lacérer de 3 par application

Caveau de la Vapeur

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de l'Expédition cénérienne pour empocher la clé du Réservoir et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

Cette partie du Réservoir ne devrait pas réserver de surprises aux joueurs confirmés. C'est même l'une des instances les plus faciles en héroïque.
Les trois boss qui s'y trouvent peuvent être descendus en une heure et demie, si tout se passe bien, rapportant ainsi un élément de set tiers 3.5, ainsi que de l'épique : un arc, des bracelets en plate pour tank, et un casque et des bracelets pour Chaman.
Si vous voulez vous faciliter la tâche, prévoyez un Démo pour bannir les élémentaires, de quoi enlever les poisons et les maladies, et des sorts de zone.
Enfin, sachez que pour accéder à la dernière partie de l'instance, il faut activer des panneaux situés près des deux premiers boss, et que ceux-ci sont activables en combat : dans l'absolu, il n'est donc pas obligatoire de tuer Thespia et le Mekgenieur. Mais attention : il semble nécessaire de tuer tous les boss pour que Kalitresh loote son fameux Trident dans le cadre de la quête héroïque « Épreuve des Naaru : Force ».
Un seul (bon) soigneur pourra faire l'affaire même en héroïque, mais mieux vaut prévoir un Pal, un Druide ou un Chaman en soutien. Niveau dps, toutes les classes sont adaptées, avec une préférence pour le Démoniste.

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Les Ordres de dame Vashj
Prérequis : aucun
Donnée par (loot) : Ordres de Dame Vashj > Caveau de la Vapeur > Marécage de Zangar
Objectif : rapporter les Ordres de Dames Vashj à Ysiel Chantelevent > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Récompense : +500 réputation Expédition cénarienne
Note : les Ordres de Dame Vashj se récupèrent sur les nagas du Caveau de la Vapeur. Permet d'accéder à la quête « Les préparatifs de guerre ».

(N2-normal) Les préparatifs de guerre
Prérequis : Les Ordres de Dame Vashj
Donnée par : Ysiel Chantelevent > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Objectif : ramener arme de Glissecroc
Récompense : +75 réputation Expédition cénarienne
Note : les armes se récupèrent sur les nagas du Caveau de la Vapeur. Quête répétable.

(N3-normal) Le repaire du Seigneur de guerre
Prérequis : aucun
Donnée par : Guetteur Jhang > Refuge cénarien > marécage de Zangar
Objectif : tuer le Seigneur de guerre Kalithresh au Caveau de la Vapeur et retourner voir le Guetteur Jhang > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Récompenses : +500 réputation Expédition cénarienne ; un casque parmi quatre (voir tableau)
Note : le Seigneur de guerre Kalithresh est le dernier boss de l'instance Caveau de la Vapeur.

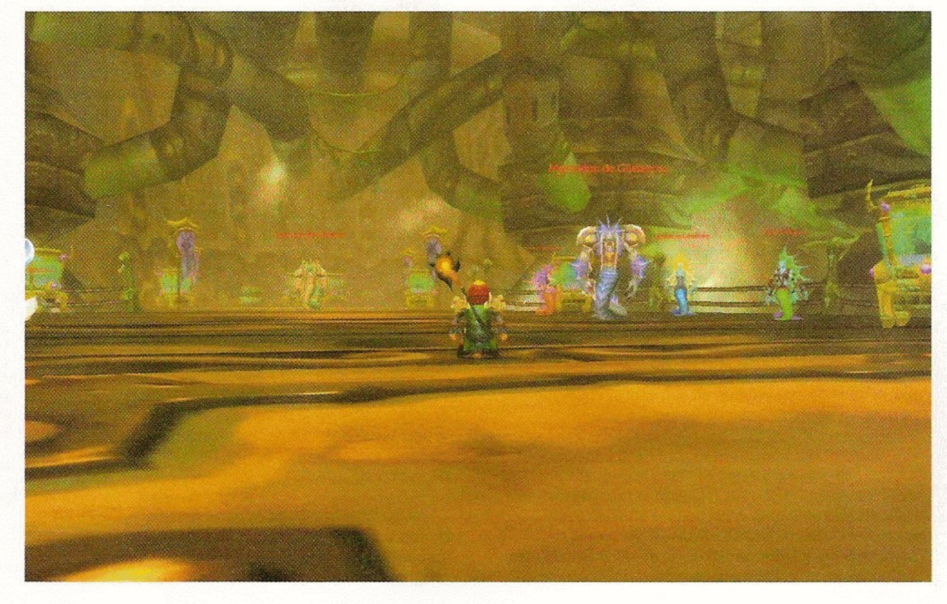
(N4-normal) De la terre du Monde souterrain
Prérequis : aucun
Donnée par : David Wayne > à l'est de la Halte aile de feu > Forêt de Terrokar
Objectif : Récupérer une fiole de terre du Monde souterrain sur l'Hydromancienne Thespia au Caveau de la Vapeur > Marécage de Zangar et retourner voir David Wayne > à l'est de la Halte aile de feu > Forêt de Terrokar
Récompense : pas de récompense particulière

(N5-normal) Le deuxième et le troisième fragment
Prérequis : L'entrée de Karazhan > Khadgar > Shattrath (voir Labyrinthe des Ombres)
Donnée par : Khadgar > Shattrath > Forêt de Terrokar
Objectif : récupérer le deuxième fragment de la clé au Caveau de la Vapeur (> Marécage de Zangar)
Récupérer le troisième fragment de la clé à Arcatraz > Raz-de-Néant.



LES MONSTRES DU CAVEAU DE LA VAPEUR

Nom	niveau	type	PV	priorité	détails
Guerrier de Glissecroc	70 élite	Guerrier	20 500	+	
Sirène de Glissecroc	70 élite	Caster	21 500	+++	Peur de zone (3 sec., dissipable)
Haut seigneur-tourbe	70 élite	Guerrier	45 000	+	Poison ; maladie ; 3 à 4 000 de dégâts sur de la plaque (exponetiel)
Surgisseur de marée	70 élite	Elem guerrier	35 000	+	insensible au givre
Surgisseur de vapeur	70 élite	Elem guerrier		++	insensible au givre
Ingénieur de Glissecroc	70 élite	Guerrier		+	Grenades
Oracle de Glissecroc	élite	Caster		+++	Soigne ; silence de zone (dissipable)
Myrmidon de Glissecroc	70 élite	Guerrier	20 000	+	Enchaînement
Élémentaire d'eau de Glisseroc	70 élite	Elem guerrier		+	Insensible au givre
Maître d'esclaves de Glissecroc	70 élite	Guerrier	20 000	+++	Invoque des esclaves ; éjecte
Sorcière de Glissecroc	70 élite	Caster	23 000	++	Blizzard ; éclair de givre
Lépreux de Glissecroc	70	Archer	8 000	+	
Hydromancienne Thespia (boss)	72 élite	Caster	120 000	+	Nuage d'éclairs (ne pas rester dessous) ; Ouragan (immobilise go Blink)
Mekgénieur Montevapeur (boss)	72 élite	Ingénieur	110 000	+	Rayon affaiblissant
Seigneur de guerre Kalithresh (Boss)	72 élite	Guerrier	200 000	+	Enrage avec distillateurs







Récompense *:* +350 réputation Œil pourpre
Note *:* le deuxième fragment de la clé se trouve dans l'eau près du premier boss l'Hydromancienne (D).
Le troisième à Arcatraz. Cette quête permet d'accéder à la quête « L'ouverture de la porte des Ténèbres » parachevant votre accès à Karazhan.

(N6-héroïque) L'épreuve des Naaru : Force
Prérequis :Avoir réalisé la longue série de quête de la Vallée d'Ombrelune «La formule de Damnation».Cette série débutera à l'autel de Damnation et vous obligera à tuer Cythruk au centre de la vallée.
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terrokar
Objectif *:* récupérer le Trident de Kalithresh sur le boss de fin au Caveau de la Vapeur (héroïque) > Marécage de ZangarRécupérer l'Essence de Marmon au Labyrinthe des Ombres (héroïque) > Forêt de Terrokar
Récompense *:* finir les trois quêtes des Naaru vous ouvrira une nouvelle épreuve des Naaru : Magtheridon. la réussite vous permettra d'accéder à l'instance de raid 25 : le Donjon de la Tempête
Note *:* il semble qu'il faille tuer TOUS les boss du Caveau en heoïque pour que Kalitresh loot son Trident.

LE PAS-À-PAS

(A) Face à vous, deux Guerriers de Glissecroc ouvrent les hostilités. Attention, ils sont insensibles au charme, mais sont moutonnables. Une fois ceux-ci éliminés, enchaînez la patrouille : Guerrier et Sirène de Glissecroc – quand elle se présente devant l'entrée, et faites-le bien à distance des autres monstres. Ensuite, selon la composition de votre groupe, vous allez pouvoir emprunter un raccourci. Si vous avez de quoi abolir les maladies et les poisons, engagez-vous le long du mur à droite (cf. B). Sinon, préparez-vous à nettoyer de nombreux packs supplémentaires (cf. A²).

(A²) Nettoyez le groupe en face, composé d'un Guerrier et de deux Ingénieurs. Puis attaquez-vous au groupe situé immédiatement à côté, constitué d'un Guerrier, d'un Oracle, d'un Ingénieur et d'une Sirène de Glissecroc. C'est ce type de pack de quatre monstres que vous retrouverez un peu partout dans l'instance. Il faut ici un peu de contrôle (mouton, assommer) sur l'Oracle pour éviter son silence de zone et ses soins, et un tank qui s'occupe de tenir le Guerrier de Glissecroc. Neutralisez la Sirène à cause de son sort de zone : peur. Un groupe de joueurs équilibré devrait pouvoir en venir à bout de façon classique.
Débarrassez-vous ensuite de la patrouille de gauche, composée d'un Surgisseur de marée et de trois ou quatre petits Surgisseurs de vapeur. Tankez ou bannissez l'élite, et passez les petits aux sorts de zone ou un par un en focus, mais n'oubliez pas qu'ils sont immunisés contre le givre. Puis éliminez, dans l'ordre, le groupe de deux Sorcières/Sirènes et d'un Oracle situé à gauche ; une nouvelle patrouille de Surgisseurs en face ; enfin, un groupe composé d'un Oracle, de deux Sirènes et d'un Guerrier. Placez-vous ensuite dans l'eau comme indiqué en (D), sauf si vous préférez nettoyer d'abord l'entrée du tunnel (cf. C).

(B) Attirez le Haut seigneur-tourbe dans l'entrée pour un combat propre. Il s'agit du trash le plus difficile de l'instance en héroïque, il faudra assurer des soins importants sur le tank, ainsi qu'une abolition des maladies et des poisons (dont les dommages se comptent en milliers de points de dégâts). Combattez le deuxième Haut seigneur-tourbe dans le recoin où se trouvait le premier. En longeant le mur, vous parviendrez près d'un pack constitué d'un Guerrier, d'un Oracle et de deux Ingénieurs de Glissecroc.

(C) Après ce pack, attention immédiatement sur votre droite : à l'entrée d'un tunnel, deux Myrmidons de Glissecroc montent la garde, dissimulés par l'angle du mur. Avec un Mage, ils ne présentent aucune difficulté, puisqu'ils sont moutonnables, si ce n'est qu'ils enchaînent les cibles à proximité ; aussi faudra-t-il les tenir bien à l'écart des tissus. Attention toutefois à ne pas engager le combat au passage de la patrouille du tunnel.
Cette patrouille est constituée de deux Guerriers et d'une Sirène. À cause de cette dernière et de son sort de peur, il faut les combattre au milieu du tunnel. Moutonnez un Guerrier, focalisez-vous en priorité sur la Sirène. Ne traversez pas tout de suite le tunnel, continuez en face, jusqu'au plan d'eau où se trouve la seconde partie de la clé pour l'accès à Karazhan.

(D) Tandis que le reste du groupe se place dans l'eau, du haut du petit rocher, attirez la patrouille constituée d'un Guerrier et de deux Sorcières, et rejoignez vos compagnons. Un pull au mouton est tout à fait possible, les monstres font le tour sans aucun risque d'en attirer d'autres. Utilisez des contre-sorts pour faire descendre les Sorcières dans l'eau ou sortez de leur ligne de vue. Retournez ensuite sur le petit rocher en ayant soin d'éviter le groupe sur la gauche, et dirigez-vous vers le premier boss.

L'Hydromancienne Thespia (1)

L'Hydromancienne Thespia, gardant un des deux panneaux d'accès à la dernière salle de ce module d'instance, est accompagnée de deux Élémentaires d'eau. L'essentiel de la difficulté de ce combat provient du placement des membres du groupe. En effet, il y a deux Élémentaires d'eau à éliminer en priorité (ils ne sont pas très forts, peuvent être bannis mais sont insensibles au givre). Mais surtout, le boss peut piéger aléatoirement dans un cyclone, et déclencher un nuage d'éclair (deux nuages simultanés en héroïque).
Tenez donc le boss et un Élémentaire près du panneau d'activation tandis que le reste du groupe se concentrera sur l'autre Élémentaire, puis ira occire le premier. Il faudra surveiller les nuages d'éclair du boss et tout faire pour les éviter en priorité, sinon, c'est la mort assurée en quelques secondes. Conservez pour cela, dans votre champ de vision, les deux nuages que le boss peut invoquer simultanément. Attention au fait que vous pouvez à la fois être victime d'un cyclone et d'un nuage. Une fois le boss éliminé, activez le premier panneau et récupérez la fiole de terre du Monde souterrain pour la quête N4.
En sautant dans l'eau et en vous engageant dans le tunnel, vous finirez par trouver une petite pente à gauche vous menant directement en (F).

(E) Avancez-vous jusqu'au pack composé de deux Myrmidons, d'une Sorcière et d'une Sirène. Tuez-les et engagez-vous sur la passerelle, qui vous conduira vers le deuxième boss. Le pack de deux Myrmidons et d'un Maître d'esclaves ne présente pas de difficulté particulière.

(F) Ici, chaque fois que des esclaves sont appelés en renfort par des nagas, ils sortent immédiatement du combat à la mort de leurs maîtres. Pour une progression rapide, il vous suffit donc de vous focaliser sur les nagas. Selon l'endroit où vous engagez les Maîtres d'esclaves, vous aurez entre un et quatre esclaves à gérer. Si vous rencontrez trop de difficultés sur ces combats, vous pouvez éliminer les esclaves au préalable, c'est long mais facile. En mode normal, tuez donc les esclaves en priorité, c'est un boost de réput' non négligeable. Bug ? Puller le maître au mouton et les esclaves ne s'approcheront pas.

(G) Deux packs de Lépreux de Glissecroc à passer aux sorts de zone. Soignez bien votre Mage ou votre Démo, car même s'ils ne sont pas élites, ils font mal. Certains groupes préféreront le focus. À vous de choisir.

Le Mekgénieur Montevapeur (2)

Le Mekgénieur Montevapeur est le deuxième boss du Caveau. Il est résistant et tape correctement. Ce combat est le plus difficile de l'instance à cause des gnomes non-élites qui interviennent régulièrement pour le soigner. Il faudra une grosse puissance de feu pour éliminer en priorité les non-élites et descendre le boss en continu. Un corps à corps (Guerrier fury, Druide feral ou Paladin protection) sera très utile pour récupérer les gnomes au fur et à mesure de leur apparition, et les écarter du boss.
Engagez le combat en vous concentrant sur les trois gnomes près du boss ; puis éliminez les soigneurs gnomes au fur et à mesure de leur arrivée. Vous pouvez également ne faire qu'interrompre leur sort avec des aoe (type explosion des arcanes, cleave, hurlement, coup de tonnerre…), car ils ne font pas si mal. Si vous vous retrouvez débordé lorsque le boss est à moins de 20 % de sa vie, relayez-vous pour effrayer les monstres et achever le boss.
Après le combat, activez le second panneau pour parvenir à la dernière partie de l'instance (i).
Notez bien que, comme pour l'Hydromancienne, vous pouvez activer le panneau en combat. Il n'est donc pas nécessaire de tuer les deux premiers boss pour finir le Caveau, mais attention, il semble qu'il faille tuer ces deux boss pour empocher le Trident de Kalitresh (quête héroïque).

(H) Une porte s'est ouverte ici, un pack de nagas (deux Myrmidons, une Sirène, un Oracle) y monte désormais la garde. À cause de la Sirène, attirez plutôt ce pack dans l'espace désert situé à droite, près de la passerelle. Vous pouvez y attirer également le second pack qui se trouve derrière la porte.

(i) Plus que deux packs similaires au précédent, et vous voilà parvenu au troisième et dernier boss de l'instance, le Seigneur de guerre Kalitresh.

Kalitresh (3)

Il faudra combattre celui-ci de façon tout à fait classique. La seule difficulté réside dans les moments où le boss s'approche d'un distillateur pour tenter d'enrager. Vous avez alors un peu moins de dix secondes pour détruire cet espèce d'aquarium bleu. Pour vous faciliter la tâche, déplacez systématiquement Kalithresh vers l'un des distillateurs afin que le groupe puisse anticiper la cible. Il faut alors que tout le groupe se focalise sur le distillateur, y compris le tank, sinon le boss enrage et devient impossible à tuer. Attention également au bouclier de renvoi de sorts.
Tuer ce boss permet de terminer la quête « Le repaire du seigneur de Guerre » ; en mode héroïque, n'oubliez pas de récupérer le Trident sur son corps pour compléter la quête « L'épreuve des Naaru : Force ».

PHAT LOOT

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Éventreur à fusée sans recul X-54	arme à feu	68	++	(2)	Mekgénieur	dps 64.7 (131-244 x 2.9) / +13 END / +16 ccrit
Bâton de vie à crête serpentine	bâton 2m	68	++	(2)	Mekgénieur	dps 59.9 (100-188 x 2.4) / +27 END +27 INT +46 ESP / +227 soins

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Espauliers d'incantateur (Set)	épaule	70	++	(3)	Kalithresh	arm 117 / +24 END +17 INT +16 ESP / +20 sorts & soins / ● ● > +3 scrit
Gants d'incantateur (Set)	mains	70	++	(1)	Hydromancienne	arm 97 / +21 END +24 INT +12 ESP / +14 scrit / +29 sorts & soins
Écharpe de Serpentra	taille	70	+	(3)	Kalithresh	arm 88 / +31 END +21 INT / +17 toucher sorts / +25 sorts & soins
Turban d'hydromancien	tête	NA	NA	NA	Quête N3	arm 127 / +21 END +27 INT / +33 sorts & soins / ● ● > +5 sorts & soins
Robe vermillon du dominant	torse	70	++	(3)	Kalithresh	arm 156 / +37 END +33 INT / +12 toucher sorts / +42 sorts & soins
CUIR						
Épaulières de Reflet-de-Lune (Set)	épaule	70	++	(3)	Kalithresh	arm 219 / +13 FOR +12 AGI +18 END +19 INT +18 ESP / +29 soins / ● ● > +3 INT
Ceinturon ragelune	taille	68	++	(1)	Hydromancienne	arm 160 / +22 INT +21 ESP / +20 scrit / +25 sorts & soins
Casque de la griffe	tête	NA	NA	NA	Quête N3	arm 237 / +25 AGI +21 END / +14 toucher / +66 P.att / ● ● > +4 résil
Corselet sans-remords	torse	68	++	(1)	Hydromancienne	arm 285 / +35 END / +21 ccrit / +92 P.att
MAILLES						
Mantelet de seigneur des bêtes (Set)	épaule	70	+	(3)	Kalithresh	arm 489 / +25 AGI +12 INT / +34 P.att / +5 mana l 5s / ● ● > +4 END
Jambières de seigneur des bêtes (Set)	jambes	70	+	(3)	Kalithresh	arm 570 / +30 AGI +25 END +19 INT / +52 P.att / +7 mana l 5s
Gantelets du mascaret	mains	70	++	(3)	Kalithresh	arm 407 / +22 END +26 INT / +29 sorts & soins / +7 mana l 5s
Gants brassecœur	mains	70	+	(3)	Kalithresh	arm 407 / +24 END +25 INT / +7 mana l 5s / +55 soins
Protège-mains du manteau terrestre	mains	68	++	(2)	Mekgénieur	arm 397 / +21 END +18 INT / +16 scrit / +19 sorts & soins / ● ● > +3 INT
Camail du gardien de la terre	tête	NA	NA	NA	Quête N3	arm 530 / +25 AGI +25 END +18 INT / +34 P.att / +7 mana l 5s / ● ● > +4 AGI
PLAQUES						
Gantelets de l'audacieux (Set)	mains	70	+	(3)	Kalithresh	arm 728 / +17 FOR +16 AGI +31 END / +14 déf / ● ● > +3 par
Coiffure de myrmidon	tête	NA	NA	NA	Quête N3	arm 946 / +17 FOR +37 END / +33 déf / ● ● > +4 FOR
Masque de pénitence	tête	68	++	(2)	Mekgénieur	arm 922 / +27 END +30 INT / +66 soins / +10 mana l 5s
Cuirasse du vertueux (Set)	torse	70	+	(3)	Kalithresh	arm 1164 / +30 END +28 INT / +20 déf / +23 sorts & soins / ● ● ● > +2 mana l 5s
CAPES						
Cape des conques murmurantes	dos	70	+	(1)	Hydromancienne	arm 76 / +15 END +16 INT / +4 mana l 5s / +40 soins
Cape du requin-diable	dos	70	++	(3)	Kalithresh	arm 78 / +22 END / +20 déf / +18 esq / +29 bbloc

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Vapochaîne de vaillance	cou	68	++	(2)	Mekgénieur	+26 END / +19 bloc / +29 bbloc
Anneau de la Main d'argent	doigt	70	++	(3)	Kalithresh	+18 END +18 INT / +19 déf / +5 mana l 5s
Bague de corail scintillante (Set)	doigt	68	++	(1)	Hydromancienne	+14 END +15 INT / +17 scrit / +21 sorts & soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Kalithresh	Composant de nombreux items de craft de BC
RECETTES DE CRAFT						
Patron : Chaperon d'escarmouche	couture	375	—	(3)	Kalithresh	Chaperon d'escarm. : arm 145 / +43 END +28 INT / +43 sorts & soins / ● ● > +3 scrit
Schéma : Bottes-fusées extrêmes	ingénierie	330	—	(2)	Mekgénieur	Bottes-fusées extrêmes (cuir) : +36 END / +50 P.att / ut > boost vitesse

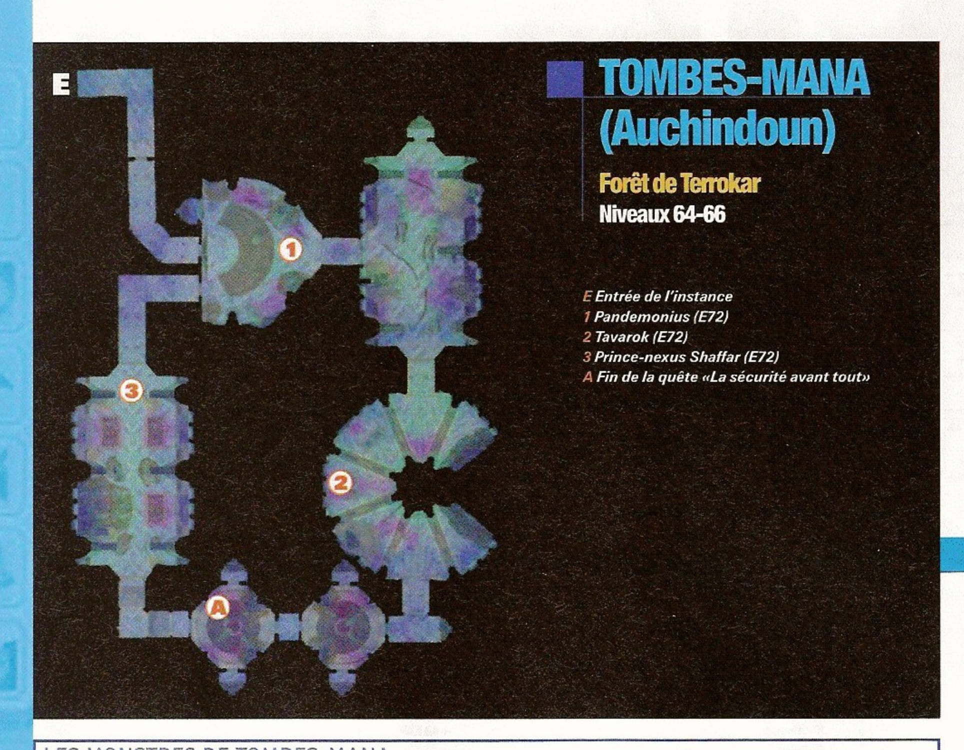
HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc long Flot-de-courroux	arc	70	(3)	Kalithresh	dps 72 (151-281 x 3) / +14 AGI / +28 P.att
Éventreur à fusée sans recul X-54	arme à feu	68	(2)	Mekgénieur	dps 64.7 (131-244 x 2.9) / +13 END / +16 ccrit
Bâton de vie à crête serpentine	bâton 2m	68	(2)	Mekgénieur	dps 59.9 (100-188 x 2.4) / +27 END +27 INT +46 ESP / +227 soins

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Espauliers d'incantateur (Set)	épaule	70	(3)	Kalithresh	arm 117 / +24 END +17 INT +16 ESP / +20 sorts & soins / ● ● > +3 scrit
Kilt de pontife	jambes	70	(3)	Kalithresh	arm 142 / +22 END +27 INT +24 ESP / +59 soins / ● ● ● > +9 soins
Gants d'incantateur (Set)	mains	70	(1)	Hydromancienne	arm 97 / +21 END +24 INT +12 ESP / +14 scrit / +29 sorts & soins
Écharpe de Serpentra	taille	70	(3)	Kalithresh	arm 88 / +31 END +21 INT / +17 toucher sorts / +25 sorts & soins
Robe vermillon du dominant	torse	70	(3)	Kalithresh	arm 156 / +37 END +33 INT / +12 toucher sorts / +42 sorts & soins
CUIR					
Épaulières de Reflet-de-Lune (Set)	épaule	70	(3)	Kalithresh	arm 219 / +13 FOR +12 AGI +18 END +19 INT +18 ESP / +29 soins / ● ● > +3 INT
Ceinturon ragelune	taille	68	(1)	Hydromancienne	arm 160 / +22 INT +21 ESP / +20 scrit / +25 sorts & soins
Corselet sans-remords	torse	68	(1)	Hydromancienne	arm 285 / +35 END / +21 ccrit / +92 P.att
MAILLES					
Mantelet de seigneur des bêtes (Set)	épaule	70	(3)	Kalithresh	arm 489 / +25 AGI +12 INT / +34 P.att / +5 mana l 5s / ● ● > +4 END
Jambières de seigneur des bêtes (Set)	jambes	70	(3)	Kalithresh	arm 570 / +30 AGI +25 END +19 INT / +52 P.att / +7 mana l 5s
Gantelets du mascaret	mains	70	(3)	Kalithresh	arm 407 / +22 END +26 INT / +29 sorts & soins / +7 mana l 5s
Gants brassecœur	mains	70	(3)	Kalithresh	arm 407 / +24 END +25 INT / +7 mana l 5s / +55 soins
Protège-mains du manteau terrestre	mains	68	(2)	Mekgénieur	arm 397 / +21 END +18 INT / +16 scrit / +19 sorts & soins / ● ● > +3 INT
Protège-bras Furie des vagues	poignets	70	(3)	Kalithresh	arm 311 / +18 END +17 INT / +20 sorts & soins / +5 mana l 5s
PLAQUES					
Gantelets de l'audacieux (Set)	mains	70	(3)	Kalithresh	arm 728 / +17 FOR +16 AGI +31 END / +14 déf / ● ● > +3 par
Poignets d'ambre de l'agresseur	poignets	70	(3)	Kalithresh	arm 529 / +19 FOR +16 AGI +24 END / +12 déf
Masque de pénitence	tête	68	(2)	Mekgénieur	arm 922 / +27 END +30 INT / +66 soins / +10 mana l 5s
Cuirasse du vertueux (Set)	torse	70	(3)	Kalithresh	arm 1164 / +30 END +28 INT / +20 déf / +23 sorts & soins / ● ● ● > +2 mana l 5s
CAPES					
Cape des conques murmurantes	dos	70	(1)	Hydromancienne	arm 76 / +15 END +16 INT / +4 mana l 5s / +40 soins
Cape du requin-diable	dos	70	(3)	Kalithresh	arm 78 / +22 END / +20 déf / +18 esq / +29 bbloc

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Vapochaîne de vaillance	cou	68	(2)	Mekgénieur	+26 END / +19 bloc / +29 bbloc
Anneau de la Main d'argent	doigt	70	(3)	Kalithresh	+18 END +18 INT / +19 déf / +5 mana l 5s
Bague de corail scintillante (Set)	doigt	68	(1)	Hydromancienne	+14 END +15 INT / +17 scrit / +21 sorts & soins
GEMMES					
Chrysoprase scindée (Set)	verte (J/B)	NA	(3)	Kalithresh	+5 scrit / +2 mana l 5s
Tanzanite changeante (Set)	violette (R/B)	NA	(3)	Kalithresh	+5 FOR +4 AGI
Opale de feu infusée (Set)	orange (J/R)	NA	(3)	Kalithresh	+4 INT / +6 sorts & soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(3)	Kalithresh	Composant de nombreux items de craft de BC
RECETTES DE CRAFT					
Patron : Chaperon d'escarmouche	couture	375	(3)	Kalithresh	Chaperon d'escarm. : arm 145 / +43 END +28 INT / +43 sorts & soins / ● ● > +3 scrit

Tombes-Mana



LES MONSTRES DE TOMBES-MANA

Nom	niveau	type	PV	priorité	détails
Charognard éthérien	70 élite	Guerrier	21 500	+	
Écumeur de cryptes éthérien	70 élite	Guerrier	27 000	+	Frappe mortelle ; enrage ; renverse
Ensorceleur éthérien	70 élite	Caster	17 500	++	Projectile des arcanes ; invoque Démon des arcanes (x2)
Démon des arcanes	70	Invocation	1 500	+++	
Prêtre éthérien	élite	Soigneur	18 000	+++	Soins majeurs ; bouclier
Invocateur noir éthérien	71 élite	Caster	7 000	+++	Brûlure de mana ; DoT
Terreur de nexus	70 élite	Caster	49 000	+	Voile mortel
Sangsue de mana	70	Saleté	7 000	+	Brûle la mana ; explosion des arcanes avant de mourir
Traqueur de nexus	72 élite	Guerrier	28 500		Surine ; ralentit la vitesse des sorts
Lieur de sort éthérien	71 élite	Caster	16 500	++	Immolation ; invoque des âmes en peine
Âme en peine éthérienne	69	Caster	6 500	++	Dégâts d'ombre en zone
Théurge éthérien	72 élite	Caster	20 000	++	moutonne ; dégâts de feu en zone
Balise éthérienne	70	Invocation	7 000	+	Dégâts d'arcanes en zone ; se transforme en Apprenti éthérien
Apprenti éthérien	70	Guerrier	8 000	+	
Pandemonius (boss)	72 élite	Elem	120 000	+	Inflige uniquement des dégâts d'ombre + éjection
Tavarok (boss)	72 élite	Elem	150 000	+	Assomme en zone ; DoT de 5 s qui inflige 10 % du total de points de vie/s
Prince-nexus Shaffar (boss)	72 élite	Caster	150 000	+	Invoque des balises éthériennes ; inflige uniquement des dégâts de feu et de givre



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de la Ville basse pour empocher la clé Auchenaï et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

• En ce qui concerne sa difficulté en héroïque, il faut avouer qu'à l'heure où est écrit ce guide, elle est particulièrement déséquilibrée. En effet, si la progression de votre groupe devrait s'avérer relativement aisée tout au long de l'instance, le dernier boss représente un défi effarant de difficulté. Honnêtement, mieux vaut ne faire que les deux premiers boss de cette instance en mode héroïque pour empocher ses deux insignes de justice et passer à autre chose. Le dernier boss DOIT être nerf, il est trop délicat en l'état.

• Étant donné l'abondance d'humanoïdes, la présence d'un Mage et d'un Voleur dans votre groupe sera très pertinente. En prévision du dernier boss, mieux vaudra vous contenter d'un seul soigneur, et, une fois n'est pas coutume, un tank pas complètement spé def devrait faire l'affaire.

• Les Tombes-Mana sont la seule instance du jeu où peut être augmentée la réputation du Consortium.

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Casser les prix

Prérequis : aucun

Donnée par : Prince-nexus Haramad > Auchindoun > Forêt de Terokkar

Objectif : tuer le Prince-nexus Shaffar > Tombes-Mana > Auchindoun > Forêt de Terokkar, récupérer sur lui le Cafetan de Shaffar et le rapporter au Prince-nexus Haramad

Récompenses : +500 réputation Le Consortium ; Jambières (voir tableau)

Note : le Prince-nexus Shaffar est le dernier boss de l'instance Tombes-Mana.

(N2-normal) La sécurité avant tout

Prérequis : aucun

Donnée par : Artificier Morphalius > Auchindoun > Forêt de Terokkar

Objectif : tuer dix Écumeurs de cryptes éthérien, cinq Ensorceleurs éthérien, cinq Lieurs de sort éthérien, cinq Traqueurs de nexus, puis activer le panneau de contrôle du transporteur éthérien dans Tombes-Mana

Récompense : +350 réputation Le Consortium

Note : surtout n'activez pas le panneau avant d'avoir tué le boss de fin. L'activation du panneau va vous obliger à escorter un étherien jusqu'à l'entrée (voir quête N3)… Considérant le temps de repop de l'instance, il vaut mieux tuer le boss de fin puis revenir dans la pièce pour lancer la quête.

(N3-normal) Le dur labeur des autres

Prérequis : La sécurité avant tout

Donnée par : Cryo-ingénieur Sha'heen > Tombes-Mana > Auchindoun > Forêt de Terokkar

Objectif : escorter le Cryo-ingénieur Sha'heen jusqu'au début de l'instance

Récompenses : +500 réputation Le Consortium ; diverses pièces d'armure (voir tableau)

Note : assurez-vous d'avoir éliminé tous les monstres de l'entrée de l'instance jusqu'à la salle du PNJ.

LE PAS-À-PAS

Le premier pack de deux monstres vous permettra de vous familiariser avec les Écumeurs de cryptes, qui posent des frappes mortelles, réduisant de moitié les effets de soin sur la cible, et qui s'enragent : n'hésitez pas à courir un peu si vous cumulez la frappe et la rage d'un Écumeur, ou bien à utiliser les effets de vos bijoux de défense. Les Charognards, quant à eux, ne présentent aucune caractéristique notable.
Après avoir éliminé la patrouille, vous voici à l'entrée de la première salle. Des groupes de trois monstres vous y attendent. Dans chacun d'entre eux, attention à l'Ensorceleur, qui invoquera deux Démons des arcanes, à éliminer en priorité tant ils sont faibles



(1 500 PV). Si vous le pouvez, moutonnez et assommez les écumeurs ; quoi qu'il en soit, éliminez l'Ensorceleur en priorité, quitte à tanker un Écumeur pendant ce temps. Vous voici déjà face au premier boss de l'instance : Pandemonius.

Pandémonius (1)

L'essentiel de ce combat réside dans le placement et la résistance à l'ombre du tank.
Le boss n'inflige que des dégâts d'ombre, mais ils sont conséquents : 5 000 à 6 000 constants sur le tank. Il faut absolument maximiser la résistance à l'ombre de ce dernier, au minimum 300 avec un seul soigneur. Quitte à employer des pièces d'armure en tissu, l'armure n'étant pas prise en compte dans le calcul des dommages infligés par Pandémonius.
Afin de lui éviter d'être projeté par les traits de l'ombre, placez votre tank contre la pierre levée en face de l'entrée de la pièce. De temps à autre, le boss envoie une salve de traits de l'ombre contre les membres du groupe les plus proches, salve qui éjecte en plus de faire des dégâts. Il active aussi un bouclier de renvoi de sorts et qui inflige 1 500 dégâts pour tout coup physique porté contre lui au corps à corps (et non à distance).
Les traits de l'ombre et le bouclier sont déclenchés de façon régulière (une petite trentaine de secondes par cycle), aussi est-il possible, pour les classes de dégâts physiques, de se mettre régulièrement hors de portée des traits, au-delà d'une trentaine de mètres. Pour celles-ci cependant, le temps durant lequel le bouclier est actif sur le boss constitue le moment idéal pour se soigner avec des bandages.

À partir de la deuxième salle, rectangulaire, de l'instance, vous aurez à gérer des packs de quatre monstres. Comme pour les packs précédents, préférez éliminer les Casters en priorité, notamment le Prêtre qui n'a pas besoin d'être tanké et sur lequel on se concentrera. Si vous avez besoin de recourir aux sorts de peur, n'hésitez pas à attirer les packs dans la première salle. Autrement, vous pourrez éviter les groupes à gauche et face à l'entrée de la deuxième salle, ainsi que la patrouille de gauche. Quant aux Sangsues de mana, qui brûlent bien évidemment la mana, il est possible de les éliminer en sorts de zone à partir de deux Casters, sinon il faudra les focaliser une par une.
En arrivant au couloir en forme de croissant de lune, vous aurez affaire à deux nouveaux types de monstres : les invocateurs noirs, qui se comportent comme des Prêtres spé ombre. Ils posent des DoTs et incantent une redoutable brûlure de mana (-5 000 mana), que vous pouvez heureusement (et obligatoirement) interrompre (CS, kick). Dans l'ordre d'élimination, ils seront votre deuxième cible après les Prêtres éthériens. Quant aux terreurs de nexus, vous aurez à les affronter seuls, pour peu que vous les attiriez convenablement, et que vous preniez garde à leur voile mortel. À cause de ce dernier, combattez-les toujours à l'écart d'autres groupes de monstres. Au bout de ce couloir, vous croiserez le deuxième boss de l'instance.

Tavarok (2)

Sans doute un boss assez facile pour le mode héroïque. Placez tous les Casters à portée maximale d'incantation, afin de ne pas être affecté par le séisme de zone, qui assomme. Laissez le tank monter sa menace (surtout s'il est assommé dans les premières secondes), puis arrosez le boss, dont la vie devrait descendre assez vite. L'essentiel du travail sera assuré par le soigneur principal, car si Tavarok ne frappe qu'à 1 500-2 000 sur de la plaque, il place régulièrement un DoT non dissipable, qui inflige une perte de 50 % du total de point de vie sur 5 secondes (soit 10 % par seconde). À noter aussi que le boss inflige, de manière beaucoup plus rare, une attaque physique spéciale à 6 000-8 000 points de dégâts... Si le DoT suit cette attaque sur le tank, il faudra immédiatement utiliser un mur protecteur ou une potion de super-soins. Hormis ce cas de figure, le combat devrait se dérouler sans surprise. N'hésitez pas à miner son cadavre, qui devrait s'avérer plutôt généreux.

En vous rendant vers les deux petites salles rondes, vous devrez affronter des Traqueurs de nexus, qui se comportent comme des Voleurs : ils surinent et posent des poisons, notamment ralentissant la vitesse d'incantation des sorts. Les Lieurs de sort lancent des immolations, pouvant être interrompues, et invoquent des âmes en peine plutôt faibles, à éliminer en priorité. Enfin, attention au sort de métamorphose des Théurges éthériens.
Dans la première salle ronde, vous pourrez vous contenter de nettoyer les packs sur un seul côté, ainsi que les patrouilles, sauf si vous comptez effectuer la quête « Le dur labeur des autres », ou que vous avez recours aux sorts de peur pour gérer les groupes de quatre monstres. Dans la seconde salle ronde, vous pourrez rendre votre quête « La sécurité avant tout ». N'activez pas le mécanisme tout de suite, nettoyez d'abord le boss de fin.
La progression jusqu'aux derniers packs de Sangsues de mana se déroulera sur les mêmes schémas de groupes de 3 ou 4 humanoïdes. Nettoyez bien la dernière pièce avant d'affronter le Prince-nexus Shaffar.

Prince-nexus Shaffar (3)

Bien, si jamais vous trouviez l'instance un peu trop facile jusqu'à présent, voici de quoi relever le niveau de façon assez hallucinante (particulièrement en héroïque). Le principe du combat est le suivant : le Prince-nexus invoque régulièrement deux Balises éthériennes (une seule en normal), qui infligent des dommages zone (type arcanes). Ces balises se transforment rapidement en humanoïde Magicien qui inflige de lourds dommages (oui, le mouton fonctionne). De plus, trois Balises sont déjà présentes au début du combat. Le Prince-nexus utilise exclusivement des éclairs de givre et des boules de feu contre sa cible principale (les Guerriers, pensez au renvoi de sort !). De temps en temps, il se repositionne en enchaînant nova de givre et transfert.
En normal, la technique est simple (et vous permettra de valider la quête N1) : vous assignez les Balises à trois de vos dps. Vous pullez au « burst dps » ces trois Balises, et vous les tuez rapidement. Pendant ce temps, votre MT tank le prince, et dès qu'une nouvelle Balise arrive, vous concentrez votre dps dessus, de manière à l'empêcher de se transformer. Une fois la Balise morte, reconcentrez le dps sur le prince. À 20 % de vie, vous pouvez vous concentrer uniquement sur lui. La réactivité et la rapidité d'action sont la clé de ce combat.
En héroïque, c'est carrément plus subtil ! Vous utilisez tous les consommables possibles et imaginables pour booster votre dps et votre résistance, et vous le bourrinez comme jamais. Bon, OK, faites quelques fears et autre paralysie/moutons sur les adds. Mais, globalement, si tout le monde y met du sien, en 90 secondes, ça passera (ou ça cassera). En l'état actuel des choses, nous n'avons pas réussi à tuer ce boss avec une autre technique, elle nécessite toutefois un groupe plutôt bien équipé et bien préparé niveau compo. Nous sommes bien d'accord que c'est du beau n'importe quoi, mais la technique subtile qui consisterait à se concentrer sur les adds n'est jamais passée avec les compositions de groupes que nous lui avons présentées.



PHAT LOOT

- Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc dimensionnel éthérien	arc	64	+	(3)	Prince-nexus Shaffar	dps 55.7 (120-181 x 2.7) / +13 END / +14 ccrit
Baguette Feu-du-vide	baguette	64	+	(1)	Pandemonius	dps 103.9 (138-257 x 1.9) (givre) / +9 END +9 INT / +7 toucher sorts / +11 sorts & soins
Bâton des polarités	bâton 2m	64	+	(2)	Tavarok	dps 59.1 (92 -157 x 2.1) / +34 END +33 INT / +28 toucher sorts / +67 sorts & soins
Cimeterre des traqueurs de nexus	épée 1m	64	+	(2)	Tavarok	dps 58.3 (61-114 x 1.5) / +14 AGI +16 END / +12 toucher
Éclat la Supérieure	épée 2m	64	++	(2)	Tavarok	dps 75.6 (205-309 x 3.4) / +34 FOR +33 END / +29 ccrit
Dépouilleurs	pugilat	64	++	(1)	Pandemonius	dps 58.3 (106-197 x 2.6) / +13 END / +13 ccrit / +28 P.att

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Couvre-jambes d'Haramad	jambes	NA	NA	NA	Quête N1	arm 116 / +29 ESP / ●●● > +4 ESP / +24 soins / +11 mana I 5s
Bottes éthériennes du marcheciel	pieds	64	+	(3)	Prince-nexus Shaffar	+19 END +19 INT +12 ESP / +17 scrit / +26 sorts & soins
Foulard de prince du Consortium	taille	NA	NA	NA	Quête N3	arm 75 / +22 scrit / +30 dégâts sorts / +20 péné sorts
CUIR						
Jambières de la 3e pièce d'Haramad	jambes	NA	NA	NA	Quête N1	arm 219 / +29 INT / ●●● > +5 sorts & soins / +16 scrit / +27 sorts & soins
Cryo-mitaines	mains	NA	NA	NA	Quête N3	arm 156 / +22 INT +16 ESP / +57 soins
Bottes de l'ombre du Néant	pieds	64	+	(2)	Tavarok	arm 172 / +22 AGI +21 END / +15 par / +44 P.att
MAILLES						
Espauliers bâton-foudre	épaule	64	+	(2)	Tavarok	arm 416 / +18 FOR +18 END +19 INT / +5 mana I 5s / +22 sorts & soins
Mantelet d'éclipse du Consortium	épaule	NA	NA	NA	Quête N3	arm 416 / +21 ccrit / +46 P.att / +9 mana I 5s
Culotte d'Haramad en anneaux rivelés	jambes	NA	NA	NA	Quête N1	arm 485 / ●●● > +4 INT / +10 scrit / +34 sorts & soins / +12 mana I 5s
Bottes de l'Outreterrien	pieds	64	+	(1)	Pandemonius	arm 381 / +22 AGI +21 END +15 INT / +44 P.att
Masque de la tempête hurlante	tête	64	+	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 451 / +20 FOR +28 END +21 INT / ●●● > +2 mana I 5s / +18 sorts & soins
PLAQUES						
Garde-jambes du Consortium	jambes	NA	NA	NA	Quête N1	arm 866 / +23 INT / ●●● > +9 soins / +51 soins / +9 mana I 5s
Gantelets du porte-foi	mains	64	+	(1)	Pandemonius	arm 619 / +18 FOR +18 END +19 INT / ●● > +3 toucher sorts / +14 sorts & soins / +3 mana I 5s
Grèves de bête de chair en métal	pieds	NA	NA	NA	Quête N3	arm 680 / +25 END / +18 déf / +28 esq
Brassards-nexus de vigueur	poignets	64	+	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 433 / +23 FOR +13 AGI +13 END
BOUCLIERS						
Bouclier du vide	bouclier	64	+	(1)	Pandemonius	arm 3234 / bloq 68 / +24 END / +16 déf / +24 bbloc
CAPES						
Cape de renaissance	dos	64	+	(2)	Tavarok	arm 66 / +15 END +16 INT / +4 mana I 5s / +35 soins

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Glyphe de Shaffar	cou	64	+	(3)	Prince-nexus Shaffar	+18 END +16 INT / +21 sorts & soins
Anneau du long marcheur	doigt	64	+	(3)	Prince-nexus Shaffar	+16 AGI +15 END / +11 toucher / +32 P.att
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Prince-nexus Shaffar	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES						
Idole de la Griffe (U)	Idole	64	++	(1)	Pandemonius	20 % de chances par point de combo de recevoir 90-110 vie à chaque coup de grâce réussi

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc long foudrétoile	arc	70	(1)	Pandemonius	dps 66.4 (130-242 x 2.8) / +19 END / +15 ccrit
Grand sceptre des rois-nexus	bâton 2m	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	dps 62.9 (106-196 x 2.4) / +45 END +43 INT / +121 sorts & soins / +19 toucher sorts
Lames-jumelles de maîtrise	dague 1m	70	(1)	Pandemonius	dps 71.8 (80-122 x 1.4) /+12 END / +11 dagues / +21 ccrit

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Protège-épaules de la Rage mentale	épaule	70	(1)	Pandemonius	arm 117 / +22 END +15 INT / +34 sorts & soins / +10 péné sorts
Bottes de malveillance extravagante	mains	70	(2)	Tavarok	arm 107 / +27 END +24 INT / +30 sorts & soins / +14 toucher sorts
Écharpe bordée de glyphes	taille	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 88 / +21 END +23 INT / ●● > +4 sorts & soins / +30 sorts & soins / +9 scrit
Robe du Grand Au-delà Sombre	torse	70	(2)	Tavarok	arm 156 / +25 END +30 INT +18 ESP / +39 sorts & soins / +23 scrit
CUIR					
Kilt de marcheur des bois (Set)	jambes	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 268 / +26 FOR +15 END +26 INT +18 ESP / ●●● > +4 FOR / +57 soins
Jambières marchebrides (Set)	jambes	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 256 / +31 AGI +27 END / ●●● > +4 résil / +28 P.att / +10 toucher
Gantelets prédateurs	mains	70	(2)	Tavarok	arm 183 / +16 END / +48 P.att / +19 toucher / +21 ccrit
Brassards du rêve lucide	poignets	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 128 / +13 END +15 INT +17 ESP / +37 soins
Robe étoilée du croissant	torse	70	(1)	Pandemonius	arm 292 / +23 END +30 INT +24 ESP / +39 sorts & soins / +19 scrit
MAILLES					
Mantelet du loup de mer	épaule	70	(2)	Tavarok	arm 489 / +22 END +25 INT / +51 soins / +8 mana I 5s
Cuirasse incrustée d'éclats	torse	70	(2)	Tavarok	arm 652 / +32 AGI +24 END +23 INT / +70 P.att / +3 mana I 5s
PLAQUES					
Gantelets de justification	mains	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 728 / +24 END +25 INT / ●● > +3 résil / +7 mana I 5s / +11 sorts & soins
Bottes du colosse	pieds	70	(1)	Pandemonius	arm 800 / +22 FOR +27 END / ●● > +3 déf / +10 déf
Brassards de dignité	poignets	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	arm 555 / +28 END +20 INT / +18 sorts & soins / +10 déf

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Broche du scarabée dimensionnel (U)	bijou	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	+13 mana I 5s / ut > +282 soins (20s)
Bague de cobalt de Tirigosa (U)	doigt	70	(3)	Prince-nexus Shaffar	+16 END +15 INT / +33 sorts & soins
Bague de cristal de vaillance (U)	doigt	70	(2)	Tavarok	+27 END / +22 déf / +16 toucher
GEMMES					
Opale de feu intaillée (U)	orange (R/J)	NA	(3)	Prince-nexus Shaffar	+5 FOR / +4 ccrit
Opale de feu scintillante (U)	orange (R/J)	NA	(3)	Prince-nexus Shaffar	+4 AGI / +5 déf
Chrysoprase éternelle (U)	verte (J/B)	NA	(3)	Prince-nexus Shaffar	+5 INT +6 END
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100%)	composant	NA	(3)	Prince-nexus Shaffar	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES					
Totem des vents astraux	totem	70	(1)	Pandemonius	+80 au bonus d'attaque des armes sous l'effet de votre Windfury

Cryptes des Auchenaï

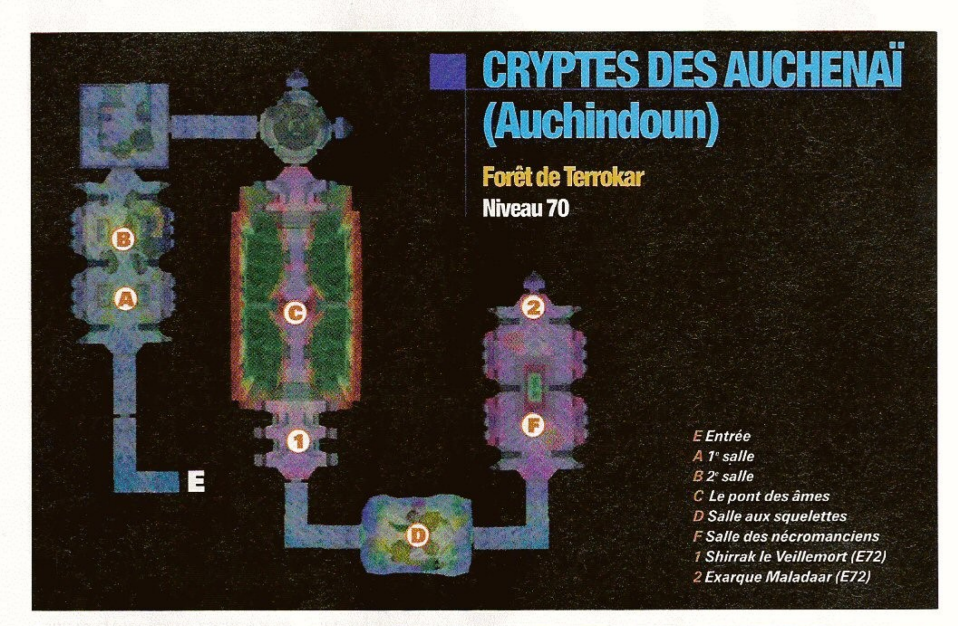
Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de la Ville basse pour empocher la clé Auchenaï et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

Si vous faites les instances en mode héroïque pour le farming des Insigne de justice, passez votre chemin et préférez le Méchanar ou le Caveau de la vapeur, qui sont bien plus rentables en termes de temps investi/nombre d'insignes (sauf si vous êtes sous timer…)
Pour triompher sans trop de difficultés, il vous faudra néanmoins un groupe solide et équilibré. En guise de soigneur, le Prêtre est ici le plus indiqué, ne serait-ce que pour sa capacité à entraver les morts-vivants. Pour le reste, que du classique, un Guerrier « spé déf » sera préféré à un Druide feral, tandis qu'un Voleur sera moins utile qu'un Mage ou qu'un Démoniste, qui ont la bonne idée d'agir à distance tout en ayant de meilleurs sorts de crowd control.
Si vous avez gardé vos eau de Stratholme, c'est le moment où jamais de les ressortir. Il est également temps de dépoussiérer vos Sceau de l'aube ou Rune de l'aube, alors n'hésitez pas à l'équiper !

- Il est vital que les monstres tombent le plus rapidement possible, spécialement dans cette instance, comme il est expliqué juste après.
- Il est fondamental que vous assimiliez ce principe : chaque draeneï (humanoïdes) fait apparaître un mort-vivant non élite après quelques secondes de combat. Vous ne pouvez rien faire pour l'en empêcher. Ils ont peu de vie mais frappent vraiment fort. Donc même si vous voyez 2 élites. Contrôlez les deux (mouton + sap), tuez les non élites qui auront pop avec cet ordre de priorité : possesseur, clerc, ensorceleur, traqueur puis soldat. Vous pouvez tuer les élites avant les traqueurs/soldats afin d'éviter une seconde vague.
- Tout au long de l'instance, des non élites comme ceux précédemment cités peuvent pop à peu près n'importe où (en particulier près des tas d'ossements). Le monstre est seul dans ce cas là. Il n'est pas très dangereux, sauf dans des cas particuliers tels qu'un pull lancé au moment du pop, où encore après un échec et que chacun revient à son rythme (prévoyez d'ailleurs de tous revenir ensemble après un wipe).
- Préférez combattre dans de vraies salles plutôt que dans les couloirs ou escaliers, vous y aurez plus de place et éviterez les surprises.
- Il est possible d'éviter un bon nombre de packs en longeant les murs ou en passant au centre, faites bien attention à ce que tout votre groupe comprenne la même chose quand vous décidez de le faire.
- Sachez qu'en mode héroïque vous gagnerez 18 points de réputation Ville basse par élite, même si vous êtes déjà révéré (mention particulière aux packs de 15 squelettes à la fin qui donnent 3 chacun).
- Prévoyez du temps ! Ça paraît bête à dire, mais ça n'en reste pas moins vrai. L'instance n'est pas très difficile, mais les échecs à cause d'inattentions sont TRÈS vite arrivés. De plus, c'est une instance que beaucoup de joueurs zappent lors de la phase de montée de niveaux, et qui est donc peu ou mal connue.
- Vous avez un réparateur à deux mètres de l'entrée de l'instance, sous réserve d'avoir fait la quête qui permet de voir les fantômes.

LES QUÊTES LIÉES

(A1-normal) « Tout va bien se passer »
Prérequis : quête « Je vois des draeneï morts », donnée par Ha'lei à Auchindoun
Donnée par : grand-père Aldrimus > Auchindoun > Forêt de Terrokar
Objectif : tuer l'Exarque Maladaar
Récompenses : +500 réputation les Sha'tar ; Torse (tissu, cuir, mailles ou plaques) (voir tableau)
Note : La série de quêtes prérequise est indispensable afin de vous permettre de voir les PNJ fantomatiques d'Auchindoun, grand-père Aldrimus en particulier. Celle-ci se termine quand vous aurez tué Levixus.



LES MONSTRES DES CRYPTES DES AUCHENAÏ

Nom	Niveau	Type	PV	Priorité	Caractéristiques
Prêtre de l'âme auchenaï	70/71 élite	Caster	22 000	+	trait d'ombre
Redresseur de torts auchenaï	70/71 élite	Guerrier	22 000	-	
Moine auchenaï	70/71 élite	Guerrier	29 000	+	kick, insensible au mouton, dégats violents
Nécromancien auchenaï	71 élite	Caster	38 000	-	soins, graine de corruption
Traqueur non-vivant	70/71	Archer	6 500	-	attaque à distance
Soldat non-vivant	70/71	Guerrier	9 500	- -	tape au cac
Ensorceleur non-vivant	70/71	Caster	6 500	+	boule de feu, boule de glace
Clerc non-vivant	70/71	Soigneur	6 500	+ +	soins
Possesseur fantasmatique	71	Caster	4 000	+ + +	contrôle mental
Squelette déchaîné	71 élite	Guerrier	27 000	-	soins
Squelette colérique	71/72 élite	Caster	27 000	+	





(H1-normal) « Auchindoun… »
Prérequis : quête « Une visite chez la grand-mère », donnée par Garrosh à Garadar (Nagrand)
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terrokar
Objectif : tuer l'Exarque Maladaar
Récompenses : +700 réputation les Mag'har ; +350 réputation les Sha'tar

LE PAS-À-PAS

La seule réelle difficulté de cette instance est de ne pas la sous-estimer. L'erreur à ne pas faire est d'enchaîner les pulls sans réfléchir. De toute façon, vous vous en rendrez compte très vite par vous-même. La gestion des packs de mobs est en général relativement similaire. Commencez par un mouton/sap/séduction sur le monstre qui n'est pas un Moine. Puis, éliminez les élites non tankés avant de passer aux monstres non élites de type Caster qui ont été invoqués. Finissez-en avec les derniers Prêtres et redresseurs de torts, et, enfin, achevez les soldats/traqueurs non vivants. Vous êtes prêt ? Alors, c'est parti !
Vous voilà dans la 1ᵉ salle qui va vous servir d'échauffement (A). Pullez le Prêtre auchenaï au mouton. Débarrassez-vous du non élite qui apparaît et tuez le Prêtre. Idem de l'autre côté. Débarrassez-vous de la patrouille et lancez le combat sur un côté de la salle afin d'éviter les monstres à l'opposé. Après avoir vaincu un redresseur de torts et un Moine auchenaï (ainsi que leur non élite), vous arriverez dans la 2ᵉ salle (B). Passez sur la droite, vous devriez pouvoir ouvrir un coffre cerclé en adamantite après avoir tué un pack de deux monstres. Montez l'escalier (attention, une patrouille composée d'un Prêtre et d'un redresseur de torts circule jusqu'à la plate-forme intermédiaire). Dans la salle suivante, vous rencontrerez le premier pull réellement délicat : trois élites, donc 6 monstres à gérer du fait du pop. Coordonnez bien vos actions et définissez de façon claire l'ordre dans lequel taper les monstres (référez-vous au tableau des monstres pour plus de facilité). Une fois cet obstacle franchi, vous arrivez au pont des âmes (C).
Soyez vigilant ! Vous pourriez vous retrouver dans les abîmes des cryptes… En effet, sur ce pont peuvent apparaître des fantômes éclipsants, mais aussi, et surtout, des âmes déchaînées. Ce sont des sortes de feux follets rougeâtres qui surgissent sur le pont et explosent au bout d'une ou deux secondes pour vous projeter dans la direction opposée. Aussi assurez-vous d'être toujours dans l'axe du pont afin de ne pas risquer la chute mortelle. Avant d'avoir la possibilité d'affronter le 1ᵉʳ boss, vous devrez vous débarrasser de deux Moines auchenaï (+ leurs deux non élites) ; attention, vous ne pouvez ni les moutonner ni les prendre dans un piège de Chasseur. Une technique consiste à kite un des deux Moines par un Chasseur ou un Mage avec slow. Le plus simple est ici d'avoir un bon Guerrier qui saura tenir les deux. Vous pouvez également faire une chaîne d'étourdissements sur le second pendant que vous tuez le premier.

Shirrak le Veillemort (1)

Devant vous se dresse un monstre doté d'un œil géant : Shirrak le Veillemort. Pas de réels changements par rapport à sa version « normale ». Ses principales caractéristiques en font un combat « de placement ».
• Il dégage autour de lui une aura de ralentissement de temps d'incantation graduelle. Très proche de lui, vous augmenterez votre temps de cast de 200 %, un peu plus loin, de 150 %, puis de 100 %, de 50 %, et, très loin, vous ne serez plus sous l'effet. Le but des soigneurs est de toujours être dans la zone 100 %. Les Mages, eux, ne feront que des projectiles des arcanes (qui n'a pas de temps de cast :).
• De temps en temps, vous verrez la phrase suivante : « Shirrak le Veillemort se concentre sur <Dupont> ». Dupont saura alors qu'il doit bouger rapidement (ainsi que ceux qui se trouvent près de lui, le cas échéant), car Shirrak lancera trois boules de feu au sol avec un effet de zone.
• Il a également des petites douceurs pour les personnes tapant au corps à corps, une morsure qui entraîne un saignement cumulables et qui inflige environ 550 dégâts toutes les trois secondes (si vous avez la bonne idée d'être nain, alors, utilisez peau de pierre quand vous avez cinq débuffs, vous pouvez aussi faire éloigner les CaC avec cinq débuffs pour qu'ils les perdent).
• De plus, quand l'envie lui en prendra, Shirrak entraînera dans les airs toute votre petite troupe afin de la ramener à ses cotés. À ce moment, reprenez simplement vos positions initiales et continuez le combat, veillez à HoT/bubulle rapidement votre MT. Tankez-le sur un des côtés de la pièce, le soigneur principal à max portée en face et le reste du groupe placé de telle façon que vous formiez un triangle, pour minimiser les effets du sort à effet de zone. Concentrez le dps à partir de 15 secondes de combat pour être sûr de ne pas prendre l'aggro. Répartissez bien les soins si vous avez un second soigneur dans le groupe (conseillé pour ce combat…), l'aura de ralentissement étant extrêmement pénible. Il faudra que les autres personnes du groupe soient vraiment autonomes pour gérer leur barre de vie (pierre de soin, potion et bandages), car les soins seront très longs à venir… Une fois le placement bien maîtrisé, cette rencontre ne sera plus qu'une formalité (encore plus qu'en mode normal où ce combat est exactement le même, à part que ça tape moins fort et que ça meurt plus vite…).

Après ce combat de placement, la routine des groupes de monstres reprend ses droits. Deux Moines vous barrent le passage de la salle aux squelettes (D). Les packs de squelettes (déchaînés et colériques) sont assez particuliers. Si vous n'avez pas de Prêtre dans le groupe, procédez comme tel : le tank prend un squelette déchaîné, un autre est désigné comme étant le « mob à tuer ». Tous les autres squelettes du pack (trois, normalement) seront occupés grâce à un kitting (nova/blizzard, hurlement perçant, piège ralentisseur, peur du paladin, etc.). Une fois le mob désigné à terre, passez au suivant et finissez par celui du Guerrier (cri de commandement et cri d'affliction en permanence fortement conseillés ici…).
Un Prêtre et un Moine vous barrent la route vers l'ultime salle de l'instance (E). Montrez leur qui vous êtes et enchaînez avec les derniers groupes de mobs. Un nécro que vous moutonnerez/tankerez/CM, beaucoup de squelettes sans danger que vous tuerez à l'AE (si vous n'avez pas de Mage/Démo, faites un

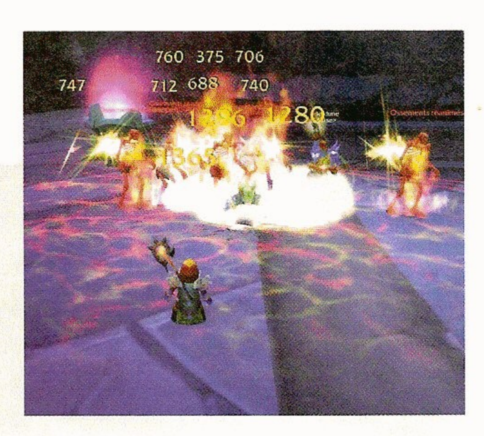


contrôle mental sur le nécromancien et jetez son sort graine de corruption dans les squelettes…). Ramassez la réputation. Répétez l'opération cinq fois, sans oublier le coffre au passage (avec ou sans le nécro…).

L'Exarque Maladaar (2)

Vous voilà enfin devant celui que vous êtes venu tuer pour les quêtes A1/H1 : l'Exarque Maladaar. Le combat est tout le contraire de celui de Shirrak, à savoir compliqué sur le papier mais facilement tuable.
Ici, la stratégie est assez simple.
De temps en temps, Maladaar va placer un débuff qui réduit les soins de 50 % mais qui va surtout faire apparaître une ombre qui sera une copie de l'un d'entre vous, il faut les gérer le plus vite possible afin de ne pas être submergé. Quand Maladaar est à 25 % de vie, un Avatar des martyrs va se joindre à la fête. Il tape fort (et fait des fracasser armure). En mode normal, c'est la même chose en plus facile… Pas très original, hélas.

Tankez-le à son emplacement initial. Ne vous placez pas trop loin du MT, car celui-ci sera très régulièrement sous effet de distraction, donc facilitez-lui la tâche pour reprendre l'aggro à chaque fois. Continuez à dps le boss jusqu'à l'amener au seuil des 25 % de vie. Votre Guerrier doit provoquer l'Avatar nouvellement arrivé. Accentuez le soin sur lui et continuez à dps le Maladaar d'origine… Seuls les très bons groupes finiront l'Avatar sans trop de dégâts. Si vous faites plutôt partie du commun des mortels, alors revenez détrousser le corps une fois l'Avatar reparti d'où il venait.
Point de vue objets, cette instance n'est pas très généreuse, sauf si éventuellement vous êtes Guerrier, alors sachez que vous pourrez récupérer vos jambières T3.5 (version améliorée bien sûr), de plus, vous aurez l'occasion d'y trouver trois gemmes épiques et uniques (sur Maladaar). À noter également le très bon plan de forge Plan : Gants en grangracier que vous trouverez peut-être sur les Moines auchenaï.



PHAT LOOT

• Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton ferré de régénération	bâton 2m	65	++	(2)	Exarque Maladaar	dps 59.6 (92-159 x 2.1) / +33 END +29 INT +35 ESP / +143 soins
Eclaat l'inférieure	épée md	65	+	(1)	Shirrak le Veillemort	dps 60.2 (84-157 x 2) / +25 END / +14 à la compétence Épées

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Mules de sérénité	pieds	65	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 94 / +10 END +22 INT +15 ESP / 🔴🔵 > +3 résil / +35 soins
Collier de commandement	tête	66	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 111 / +22 END +23 INT +29 ESP / +66 soins
Robe d'anachorète auchenaï	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 136 / +24 INT / 🟡🟡🔴 > +4 scrit / +23 toucher sorts / +28 sorts & soins
CUIR						
Coiffure cœur-de-corbeau	tête	65	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 208 / +22 FOR +24 END +23 INT +16 ESP / 🔴🔵🔵 > +2 mana l 5s / +35 soins
Masque facial de sombregarde	tête	65	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 208 / +29 AGI +30 END / +20 toucher / +60 P.att
Tunique de moine auchenaï	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 255 / +24 AGI / 🔴🔴🟡 > +6 P.att / +24 esq / +19 toucher / +18 P.att
MAILLES						
Masque de bête mok'nathal	tête	65	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 463 / +23 AGI +22 END +15 INT / 🔴🔴🟡 > 2 mana l 5s / +44 P.att
Haubert de pisteur auchenaï	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 570 / +29 INT / 🔵🔵🔵 > +4 ccrit / 60 P.att / +5 mana l 5s
PLAQUES						
Heaume du porteur d'espoir	tête	65	++	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 827 / +30 FOR +23 AGI +19 END / 🔴🟡🔵 > +2 mana l 5s / +13 toucher
Le Protecteur de l'exarque	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 1018 / +30 FOR / 🟡🟡⚪ > +6 END / +23 déf / +18 ccrit

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Fétiche des déchus (U)	bijou	65	+	(2)	Exarque Maladaar	+56 P.att / ut > Le prochain adversaire tué dans les 10 s rapporte 900 vie
Oculus de l'Œil caché (U)	bijou	65	++	(1)	Shirrak le Veillemort	+33 sorts & soins / ut > Le prochain adversaire tué dans les 10 s rapporte 900 mana
Anneau des exarques	doigt	65	+	(2)	Exarque Maladaar	+17 AGI +24 END / +34 P.att
RECETTES DE CRAFT						
Plans : Gants en gangracier	forge	70	—	NA	Moines auchenaï	Gants en gangracier (plaques) (Set) : arm 892 / +27 END / 🔵🔴 > +3 par / +25 déf
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(2)	Exarque Maladaar	Composant de nombreux items de craft de BC

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton ferré de régénération	bâton 2m	65	(2)	Exarque Maladaar	dps 59.6 (92-159 x 2.1) / +33 END +29 INT +35 ESP / +143 soins
Éclat l'inférieure	épée md	65	(1)	Shirrak le Veillemort	dps 60.2 (84-157 x 2) / +25 END / +14 à la compétence Épées
Le Moissonneur d'âmes	hache 1m	70	(2)	Exarque Maladaar	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +1 FOR +13 END / +15 ccrit
Griffe du guetteur	pugilat md	70	(1)	Shirrak le Veillemort	dps 71.6 (125-233 x 2.5) / 🔵🔴 > +3 ccrit / +12 ccrit / +24 P.att

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Gants du Veillemort	mains	70	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 97 / +24 END +24 INT / +18 toucher sorts / +29 sorts & soins
Écharpe de visions ésotériques	taille	70	(2)	Exarque Maladaar	arm 96 / +16 END +22 INT +18 ESP / +21 scrit / +27 sorts & soins
Coiffure de seconde vue scintillante	tête	70	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 127 / +24 END +27 INT +32 ESP / +73 soins
CUIR					
Bottes de l'injuste	pieds	70	(2)	Exarque Maladaar	arm 201 / +25 END / +13 toucher / +19 ccrit / +64 P.att
MAILLES					
Bottes de la volute de magma	pieds	70	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 448 / +24 END +26 INT / +14 toucher sorts / 29 sorts & soins
Brassards de Shirrak	poignets	70	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 285 / +17 END +14 INT / +48 P.att / +5 mana l 5s
Ceinturon chant-des-vagues	taille	70	(2)	Exarque Maladaar	arm 399 / +24 END +24 INT / +21 scrit / +30 sorts & soins
PLAQUES					
Espauliers en lames d'éventail	épaule	70	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 873 / +16 FOR +22 END / 🔴🔵 > +3 par / +20 déf / +15 par
Heaume du porteur d'espoir	tête	65	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 827 / +30 FOR +23 AGI +19 END / 🔴🟡🔵 > +2 mana l 5s / +13 toucher
CAPES					
Stola d'altruisme touchée par la Lumière	dos	70	(2)	Exarque Maladaar	arm 81 / +21 END +20 INT / +51 soins

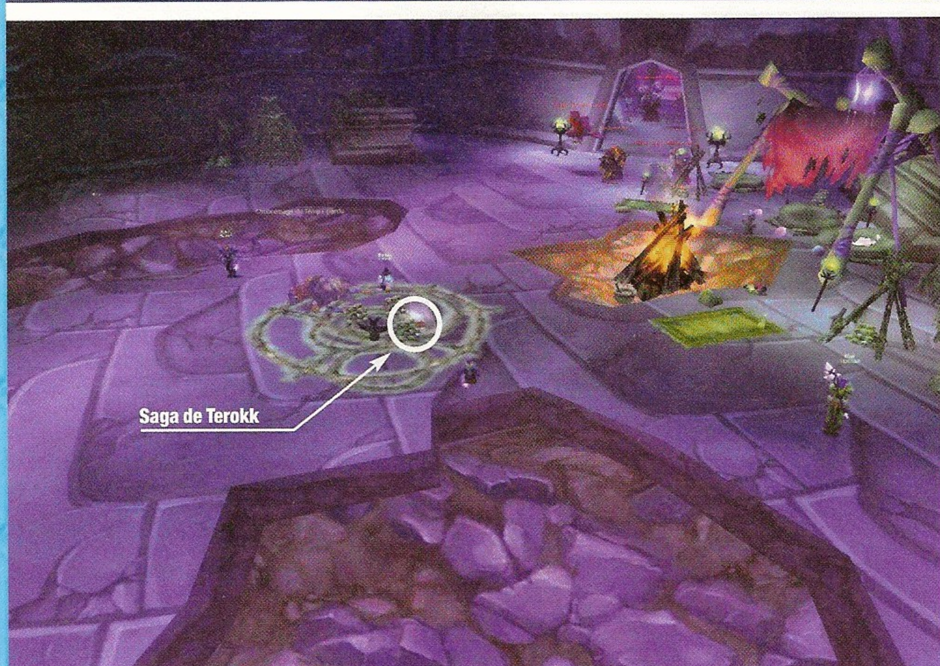
AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Chapelet béni de Maladaar	cou	70	(2)	Exarque Maladaar	+30 END / +20 déf / +12 esq
Anneau des exarques	doigt	65	(2)	Exarque Maladaar	+17 AGI +24 END / +34 P.att
Bague de diamant d'exarque (U)	doigt	70	(2)	Exarque Maladaar	+19 END +19 INT / +25 sorts & soins
Bague de résolution de prêtre de l'âme	doigt	70	(2)	Exarque Maladaar	+34 END / +24 résil
GEMMES					
Chrysoprase de prophète (U)	verte (J/B)	NA	(2)	Exarque Maladaar	+4 INT +5 ESP
Opale de feu de champion (U)	orange (J/R)	NA	(2)	Exarque Maladaar	+5 FOR / +4 déf
Opale de feu toute-puissante (U)	orange (J/R)	NA	(2)	Exarque Maladaar	+6 sorts & soins / +4 scrit
RECETTES DE CRAFT					
Plans : Gants en gangracier (—)	forge	70	NA	Moines auchenaï	Gants en gangracier (plaques) (Set) : arm 892 / +27 END / 🔵🔴 > +3 par / +25 déf
AUTRES					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(2)	Exarque Maladaar	Composant de nombreux items de craft de BC

Salles de Sethekk



LES MONSTRES DES SALLES DE SETHEKK

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Garde Sethekk	71 élite	Guerrier	19 000	/	Coup de tonnerre, fracasse-armure, violent DPS
Initié Sethekk	70 élite	Guerrier	28 000	-	Bouclier de renvoi de sorts
Sombre faucon	70 élite	Bête	28 000	+	Charge, morsure carnivore (DoT), projette
Contrôleur du Temps-perdu	70 élite	Caster	13 000	++	Totem de contrôle, malédiction (débuff END et FOR)
Oracle Sethekk	71 élite	Caster	14 000	+++	Lucioles (débuff armure), soins, silence, foudre
Garde corbeaux Sethekk	71 élite	Guerrier	43 000	+	Hurlement perçant (débuff armure et vitesse de déplacement)
Serpent de cobalt	71 élite	Caster	42 000	/	Projection, foudre, éclair de givre
Clairvoyants du Temps-perdu	71 élite	Caster	19 000	+++	Soins, silence
Prophète Sethekk	72 élite	Caster	13 000	+++	Fear
Chaman Sethekk	72 élite	Caster	15 000	+	Invocation de marcheur du vide
Seigneur-serres Sethekk	72 élite	Guerrier	29 000	-	Étourdissement
Ombremages du Temps-perdu	72 élite	Caster	14 000	—	Malédiction (débuff END et dgt reçus)



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de la Ville basse pour empocher la Clé Auchenaï et accéder au mode héroïque de cette instance.

Les Salles de Sethekk forment un donjon assez simple qui n'héberge que deux boss. Il s'agit de la troisième instance d'Auchindoun. Aucun changement notable n'est à signaler entre le mode normal et le mode héroïque. Même sans être suréquipés, vous pouvez venir à bout de l'instance sans trop de difficulté.

- Afin d'optimiser la composition du groupe, il est bon de savoir que cette instance comprend trois types de monstres : des humanoïdes, des bêtes et des morts vivants. Votre groupe doit être composé sur la base classique un tank, un soigneur principal, deux dps, un aide soigneur/3e dps. Nous vous conseillons plutôt l'aide soigneur lors de vos premières tentatives en mode héroïque, et ce pour des raisons d'équipements.
- Concernant le soigneur principal, tournez-vous plutôt vers un Prêtre, qui pourra gérer les monstres de type morts vivants avec son entrave.
- Pour ce qui est des dps, le Mage et son mouton constituent un plus non négligeable. Pour le 2e dps, on appréciera un Voleur pour sa capacité à assommer, si l'on souhaite vraiment assurer chaque pull, sinon, n'importe quel autre classe de dps peut faire l'affaire.
- C'est aussi dans cette instance, plus précisément sur le dernier boss, que vous récupérerez la clé qui permet d'accéder au Labyrinthe des ombres.
- Si le T3.5 vous intéresse, le Roi-Serre Ikiss vous permettra d'acquérir les jambières pour Chaman, Démoniste, Prêtre, Mage et les épaulettes de Voleur.
- Avec un peu d'entraînement, vous pouvez boucler l'instance en 1 h 30 en mode héroïque.

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Frère contre frère
Donnée par : Isfar > Auchindoun (côté est – salles de Sethekk) > Désert des ossements > Forêt de Terokkar
Objectif : Tuer le Tisseur d'ombre Syth et libérer Lakka, puis retourner voir Isfar
Récompense : +réputation ville basse ; Torque du prophète Sethekk ou Focus d'oracle de Sethekk ou Collier de Seigneur-serres ou Marque du Garde-corbeau (cf. tableau phat loot)

(N2-normal) L'héritage de Terokk
Donnée par : Isfar > Auchindoun (côté est – salles de Sethekk) > Désert des ossements > Forêt de Terokkar
Objectif : Ramener la Saga de Terokk (N), le Masque de Terokk et la Rémige de Terokk à Isfar
Récompense : +réputation ville basse ; Saga de Terokk ou Masque de Terokk ou Rémige de Terokk (cf. tableau phat loot)

(N3-héroïque) La requête de Kalynna
Prérequis : *Exhumer le passé* (Archimage Alturus > Défilé de Deuillevent). Voir guide Karazhan.
Donnée par : Kalynna Rougelatte > Zone 52 > Raz-du-Néant
Objectif : Récupérer le Tome du crépuscule sur le Grand démoniste Néanathème dans la citadelle des Flammes infernales, et le Livre des noms oubliés sur le Tisseur d'ombre Syth dans les salles des Sethekk.
Note : Cette série de quête permet d'invoquer Plaie-de-Nuit en Karazhan

LE PAS-À-PAS

Dès votre arrivée dans l'instance (E), vous faites face à deux Gardes Sethekk (humanoïde), insensibles, en héroïque, aux effets de peur, métamorphose, ralentissement… Ils possèdent un coup de tonnerre (débuff vitesse) et un fracasse-armure. Ce type de pack est certainement le plus violent de ceux que vous rencontrerez en héroïque. Votre tank doit gérer les deux monstres en même temps et veiller à ne pas exposer les autres membres du groupe (excepté les CaC) au coup de tonnerre. Attention à votre dps et



à vos soins, la reprise d'aggro vient vite. La patrouille qui suit est composée d'un Initié Sethekk (humanoïde) et d'un Sombre faucon (bête). L'Initié Sethekk possède un bouclier de renvoi de sort, visible (aura bleu), qui ne peut être dissipé et dure quelques secondes. Le Sombre faucon inflige un DoT physique qui cause des dégâts toutes les 3 secondes, et, surtout, il peut charger : combattez-le donc toujours dos à un mur. Utilisez vos sorts de contrôle pour en neutraliser un et pouvoir tuer l'autre tranquillement.
Alors que vous arrivez dans la 1ᵉ salle, les packs vont grossir un peu avec l'apparition du Contrôleur du Temps-perdu (mort vivant), qui sera accompagné d'un Initié et d'un Sombre faucon. Le Contrôleur du Temps-perdu pose une malédiction, qui, en plus de vous réduire à la taille d'un gnome (quel affront !), réduit votre endurance et votre force. Il pose également un totem qui charme un des membres du groupe, détruisez vite l'objet pour libérer votre camarade. Sauf si vous ne l'aimez pas, auquel cas, si vous êtes en mode normal, vous pouvez le laisser ainsi, voire lui lancer un sort à l'occasion ! Pour éliminer ce pack sans accroc : une entrave, un mouton (ou équivalent), et on se concentre sur le monstre restant. Pullez uniquement les packs situés à gauche de la salle pour pouvoir accéder au couloir suivant sans savoir à nettoyer toute la pièce. Battez-vous dans le couloir pour éviter toute aggro malencontreuse.
C'est au tour de l'Oracle Sethekk (humanoïde) d'entrer en scène, avec son débuff aux lucioles, ses soins, mais aussi sa foudre arcanique : une chaîne d'éclair qui réduit aussi au silence ceux qui sont touchés. Il est accompagné par un Contrôleur du Temps-perdu et un Initié Sethekk. Pas de changement dans la méthode : contrôle de l'un et focalisation sur l'autre. Encore une fois, nettoyez uniquement les packs qui vous empêchent d'accéder au couloir suivant, situé à votre droite. Battez-vous toujours dans le couloir en faisant attention aux patrouilles. Une fois la voie libre, avancez dans ce couloir pour arriver au 1er boss. Les packs qui vous séparent du boss peuvent différer dans leur composition, mais la résolution reste identique.

Le Tisseur d'ombre Syth (1)

Le Tisseur d'ombre Syth est le premier boss de cette instance. C'est un combat très court. Tous les 30 secondes, il fait apparaître quatre élémentaires (feu, froid, air, terre) qui disparaîtront si Syth est tué. La technique est simple : elle consiste à s'occuper uniquement des deux premières vagues d'élémentaires et à ignorer la dernière (vous ne devriez en affronter que trois). Lors de la dernière vague, utilisez les sorts de peur (Guerrier, Prêtre, Démoniste) pour occuper les élémentaires le temps de terminer le boss. N'oubliez pas de ramasser, sur son corps sans vie, le Masque de Terokk (N2), ou l'insigne de justice si vous êtes en héroïque. Notez que Syth constitue une étape obligée dans la quête héroïque La requête de Kalynna.

C'est le cœur léger et le sac vide (pour la majorité d'entre vous) que vous reprenez la longue route qui mène au Roi-Serre. Les Gardes Sethekk ont laissé place aux Gardes-corbeaux Sethekk. Ces derniers ont plus ou moins les mêmes capacités que leurs homologues, c'est-à-dire un débuff à la puissance d'attaque et la vitesse de déplacement. Ils sont insensibles aux mêmes effets, et le tank doit garder les deux Gardes sur lui. Encore une fois, il s'agit d'un pack difficile, soyez attentifs, attendez bien avant de dps, et gérez votre aggro. Attention, quand un des Gardes meurt, le second passe en frénésie ! Euh, ça pique vraiment, surtout en héroïque, vos soigneurs doivent donc se tenir prêts à intervenir.
Gare aux patrouilles de Serpents de cobalt lors de vos pulls, si l'un d'entre eux s'invite dans votre combat, vous ne vous en sortirez pas. Ce type de serpent peut vous projeter, et est adepte des éclairs de givre et autres chaînes d'éclair, mais un simple « tankage et dps » suffit à le mettre à mal s'il est seul. Les contre-sorts et autres coups de bouclier font ici merveille.
Les Clairvoyants du Temps-perdu (morts vivants) sont une version améliorée des Contrôleur du Temps-perdu. En plus de la chaîne d'éclair habituelle (effet de silence), ils soignent et lancent des missiles des arcanes. Ils font partie des plus gros packs que vous rencontrerez (pack de quatre), qui comprennent également trois humanoïdes : un Prophète Sethekk, un Chaman Sethekk et un Seigneur-serres Sethekk. Le Prophète a un sort de peur, qui peut être contré ou dissipé, et il libère, à sa mort, un fantôme qu'on ne peut tuer (ni même cibler) et dont il faut s'éloigner. Le Chaman invoque un marcheur du vide, qui peut être banni. Le Seigneur-serres a une capacité d'étourdissement, à base magique, qui peut être dissipée.
Comme les autres packs, le combo mouton/entrave rendra d'emblée deux mobs inactifs. Quant aux deux restants, soit vous les tankez, soit les dps se concentrent sur l'un d'eux pour le tuer très rapidement, pendant qu'un Guerrier tanke le dernier. Soyez prudents dans votre avancée, n'hésitez pas à placer le combat un peu en retrait, de manière à pouvoir fear vos adversaires si nécessaire. Pour les packs de dragonnets non élites, vous pouvez facilement les neutraliser avec vos sorts de zone aussi bien en normal qu'en héroïque. On croise également dans les parages des Ombremages du Temps-perdu, qui lancent une malédiction ayant pour effet de réduire l'endurance de 150 et d'augmenter les dégâts reçus de 150 (50 pour les deux valeurs en mode normal). N'oubliez pas de ramasser la saga de Terokk (N2) située au centre de l'avant-dernière pièce.

Le Roi-Serre Ikiss (2)

Le Roi-Serre Ikiss est le dernier boss de cette instance. C'est un combat où la mobilité est l'élément clé. Il ne frappe pas très fort sur le tank, mais lance un missile d'arcane de zone qui touchera chacun des joueurs et moutonne aléatoirement un membre du groupe. À intervalles réguliers, Ikiss se téléporte puis incante, durant quelques secondes, et libère une AoE qui inflige quelque 5 000 dgt à tout ce qui est en ligne de vue dans un rayon de 40 m autour de lui. Les techniques d'interruption ne fonctionnent pas pour contrer ce sort. Prenez vos jambes à votre cou pour vous éloigner de lui et surtout vous cacher derrière un des piliers de la salle (le temps d'incantation est relativement long, regardez bien sa barre de progression). Vous devez absolument rester hors de sa vue jusqu'à l'explosion. Si vous faites attention à ces éléments, le reste du combat se résume au tankage et dps.
Le généreux Roi-Serre permet de récupérer du T3.5 pour de nombreuses classes. N'oubliez pas non plus la clé du labyrinthe des Ombres sur son cadavre. Une fois Ikiss mort, vous pouvez facilement sortir de l'instance en utilisant le passage sur la droite (R).



PHAT LOOT

- Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de bases concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à cinq en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV.	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Rémige de Terokk	arme d'hast	–	–	–	Quête N2	dps 93.3 (246-370 x 3.3) / +54 AGI +33 END
Fléchettes empennées de Sethekk	armes de jet	68	+	(1)	Tisseur d'ombre Syth	dps 64.4 (82-124 x 1.6) / +15 AGI / +22 P.att
Faucheuse Aile-de-corbeau	hache 2M	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	dps 93.2 (253-381 x 3.4) / +28 FOR +17 AGI +33 END / ●●● > +6 END
Cauchemasse de Terokk	masse 1M	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	dps 71.7 (100-187 x 2) / +25 END / +19 à la compétence Masses

ARMURES	TYPE	NIV.	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Chausses bénies (Set)	jambes	70	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 136 / +25 END +33 INT +18 ESP / +73 soins / +7 mana I 5s
Chausses d'incantateur (Set)	jambes	70	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 136 / +25 END +30 INT +17 ESP / +18 scrit / +42 sorts & soins
Chausses de l'oubli (Set)	jambes	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 136 / +42 END +33 INT / +12 cdt sorts / +39 sorts & soins
Bottes tissées de lumière	pieds	68	+	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 105 / +19 END +24 INT +13 ESP / +29 soins / +10 mana I 5s
CUIR						
Protège-épaules d'assassinat (Set)	épaules	70	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 219 / +25 AGI +25 END / +42 P.att / ●● > +4 END
Bottes du marcheur sélénien	pieds	68	+	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 196 / +21 END +22 INT / +20 scrit / +25 sorts & soins / +6 mana I 5s
Masque de Terokk	tête	–	–	–	Quête N2	arm 237 / +36 esq / +30 ccrit / +66 P.att
MAILLES						
Grèves de la désolation (Set)	jambes	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 570 / +24 END +33 INT / +12 cdt / +22 ccrit / +66 P.att
Bottes de rapidité de chasseur céleste	pieds	68	+	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 437 / +25 AGI +19 END +24 INT / +26 P.att / +5 mana I 5s
PLAQUES						
Poignets de Syth	poignets	68	+	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 497 / +21 FOR +19 AGI +18 END
Ceinturon de la Forgemort	taille	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 655 / +22 FOR +25 END / +20 ccrit / ●● > +3 AGI
CAPES						
Cape aviaire en plumes	dos	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 78 / +18 INT +12 ESP / +5 mana I 5s / +42 soins
Cape d'oracle de Sethekk	dos	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 78 / +18 END +18 INT / +12 cdt sorts / +22 sorts & soins

AUTRES	TYPE	NIV.	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Collier de Seigneur-serres	cou	–	–	–	Quête N1	+19 END / +21 cdt / +38 P.att
Focus d'oracle de Sethekk	cou	–	–	–	Quête N1	+19 INT / +35 soins / +8 mana I 5s
Marque du Garde-corbeau	cou	–	–	–	Quête N1	+40 END / +17 déf
Torque du prophète Sethekk	cou	–	–	–	Quête N1	+18 INT +21 scrit / +19 sorts & soins
Bague serres-de-corbeau (U)	doigt	68	+	(2)	Roi-Serre Ikiss	+20 AGI +15 END / +13 cdt / +30 P.att
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT						
Néant primordial	composant	–	-	(2)	Roi-Serre Ikiss	Composant pour de nombreuses recettes d'artisanat de *BC*
RELIQUES						
Libram du repos éternel (U)	libram	68	+	(1)	Tisseur d'ombre Syth	+47 max aux dégâts du sort Consécration
TENUS MAIN GAUCHE						
La Saga de Terokk	tenu mg	–	–	–	Quête N2	+23 INT / +28 sorts & soins
AUTRES						
Clé du Labyrinthe des ombres	clé	–	100 %	(2)	Roi-Serre Ikiss	Comme son nom l'indique… ouvre la porte du Labyrinthe des ombres d'Auchindoun

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV.	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Fléchettes empennées de Sethekk	armes de jet	68	(1)	Tisseur d'ombre Syth	dps 64.4 (82-124 x 1.6) / +15 AGI / +22 P.att
Bâtombre de Terokk	bâton	70	(2)	Roi-Serre Ikiss	dps 65 (142-274 x 3.2) / +39 END +41 INT / +35 scrit / +150 sorts & soins
Faucheuse Aile-de-corbeau	hache 2M	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	dps 93.2 (253-381 x 3.4) / +28 FOR +17 AGI +33 END / ●●● > +6 END
Cauchemasse de Terokk	masse 1M	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	dps 71.7 (100-187 x 2) / +25 END / +10 à la compétence Masses

ARMURES	TYPE	NIV.	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Chausses bénies (Set)	jambes	70	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 136 / +25 END +33 INT +18 ESP / +73 soins / +7 mana I 5s
Chausses d'incantateur (Set)	jambes	70	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 136 / +25 END +30 INT +17 ESP / +18 scrit / +42 sorts & soins
Chausses de l'oubli (Set)	jambes	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 136 / +42 END +33 INT / +12 cdt sorts / +39 sorts & soins
Bottes tissées de lumière	pieds	68	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 105 / +19 END +24 INT +13 ESP / +29 soins / +10 mana I 5s
Poignets du bienveillant	poignets	70	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 74 / +15 END +18 INT +16 ESP / +44 soins
CUIR					
Protège-épaules d'assassinat (Set)	épaule	70	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 219 / +25 AGI +25 END / +42 P.att / ●● > +4 END
Bottes du marcheur sélénien	pieds	68	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 196 / +21 END +22 INT / +20 scrit / +25 sorts & soins / +6 mana I 5s
MAILLES					
Grèves de la désolation (Set)	jambes	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 570 / +24 END +33 INT / +12 cdt / +22 ccrit / +66 P.att
Bottes de rapidité de chasseur céleste	pieds	68	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 437 / +25 AGI +19 END +24 INT / +26 P.att / +5 mana I 5s
Brassards de la chasse	poignets	70	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 311 / +18 AGI +15 END +16 INT / +34 P.att / +4 mana I 5s
PLAQUES					
Poignets de Syth	poignets	68	(1)	Tisseur d'ombre Syth	arm 497 / +21 FOR +19 AGI +18 END
Ceinturon de la Forgemort	taille	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 655 / +22 FOR +25 END / +20 ccrit / ●● > +3 AGI
CAPES					
Cape aviaire en plumes	dos	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 78 / +18 INT +12 ESP / +42 soins / +5 mana I 5s
Cape d'oracle de Sethekk	dos	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	arm 78 / +18 END +18 INT / +12 cdt sorts / +22 sorts & soins

AUTRES	TYPE	NIV.	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Bague serres-de-corbeau (U)	doigt	68	(2)	Roi-Serre Ikiss	+20 AGI +15 END / +13 cdt / +30 P.att
GEMMES					
Tanzanite bénie (U)	violette (R/B)	NA	(2)	Roi-Serre Ikiss	+6 END / +11 soins
Opale de feu en parfait état (U)	orange (J/R)	NA	(2)	Roi-Serre Ikiss	+10 P.att / +4 cdt
Opale de feu infrangible (U)	orange (J/R)	NA	(2)	Roi-Serre Ikiss	+5 déf / +4 esq
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(2)	Roi-Serre Ikiss	Composant pour de nombreuses recettes d'artisanat de *BC*
RELIQUES					
Libram du repos éternel (U)	libram	68	(1)	Tisseur d'ombre Syth	+47 max aux dégâts du sort Consécration
AUTRES					
Clé du labyrinthe des ombres	clé	NA	(2)	Roi-Serre Ikiss	Comme son nom l'indique… ouvre la porte du Labyrinthe des ombres d'Auchindoun

Labyrinthe des Ombres



LES MONSTRES DU LABYRINTHE DES OMBRES

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Acolyte de la Cabale	70 élite	Soigneur	16 000	+++	Soins
Ligemort de la Cabale	70 élite	Guerrier	21 000	-	Enchaînement, DoT physique Ombre
Démoniste de la Cabale	70 élite	Caster	16 000	+	(accompagné d'un familier) trait de l'ombre
Ritualiste de la Cabale	70 élite	Guerrier/Caster	17 000	+	Dispell, sorts agressifs (boule de feu, de glace…)
Surveillant gangréné	70 élite	Guerrier	81 000	/	Frappe mortelle, fear de zone
Instructeur malveillant	70 élite	Guerrier	69 000	/	Désarme, débuff armure, nova d'ombre, dégâts ++
Assassin de la Cabale	70 élite	Voleur	21 000	/	Furtif, coup bas
Sectateur de la Cabale	70 élite	Guerrier	18 000	-	Surine, dégâts ++
Prêtre des Ombres de la Cabale	70 élite	Caster	16 000	+++	Mot de l'ombre : douleur, fouet mental
Squelette	70	Guerrier	3 000	—	Brise genou
Zélote de la Cabale	70 élite	Caster	17 000	+	Se transforme en chien
Fanatique de la Cabale	70 élite	Guerrier	21 000	++	dégâts ++
Bourreau de la Cabale	71 élite	Guerrier	22 000	+	Tourbillon
Lieur de la Cabale	71 élite	Caster	17 000	+++	Contrôle mental
Invocateur de la Cabale	71 élite	Caster	17 000	++++	Invoque un Acolyte



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de la Ville basse pour empocher la clé auchenaï et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

Le Labyrinthe des Ombres est la dernière instance d'Auchindoun. Prévoyez du temps pour la boucler, car elle est certainement la plus longue instance du jeu avec Basse-tourbière. Il nous aura fallu six heures en héroïque lors de nos premiers essais pour en venir à bout, avec une composition de groupe relativement optimisée. Donc prévoyez du temps. Rien de pire que d'arriver devant Marmon et de devoir arrêter, car certains doivent quitter le jeu. En mode normal, prévoyez deux heures environ.

- Pour rentrer dans le Labyrinthe, une seule clé est nécessaire pour votre groupe. Cette clé se récupère à 100 % sur le boss de fin des Salles de Sethekk.
- L'instance étant composée d'humanoïde en majorité, (et de pack allant jusqu'à six), il vous faut au moins deux crowd control stables, surtout en héroïque. On ne peut que trop vous conseiller d'embarquer un Mage et un Voleur avec sap amélioré.
- Comme pour bon nombre d'instances héroïque, la présence de deux soigneurs est fortement recommandée. Cependant, prévoyez, pour l'un des soigneurs, un équipement orienté dégâts qui sera utile pour certains passages où le focus dps est la clé.
- L'instance est plutôt longue, mais pas avare en loot T3.5 : épaules Prêtre, Démo, Guerrier ; gants Druide ; jambières Voleur et Chaman et robe pour Démoniste.
- N'oubliez pas que vous pouvez réparer à l'extérieur de l'instance dans la zone d'Auchindoun.

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Trouble à Auchindoun
Donnée par : Maître-espionne Mehlisah Hautecouronne > Shattrath
Objectif : se présenter au commandant Mahfuun à l'entrée du Labyrinthe des Ombres
Récompense : quête à suivre

(N2-normal) Le Codex de sang
Donnée par : Khn'nix > Marécage de Zangar > Sporeggar
Objectif : lire le Codex de sang
Récompense : quête à suivre
Note : le Codex de sang se trouve au pied de Vorpil (C)

(N3-normal) Au cœur de labyrinthe
Donnée par : Le Codex de sang > Auchindoun > Labyrinthe des Ombres
Objectif : tuer Marmon et faire votre rapport à Mehlisah Hautecouronne sur la Terrasse de la lumière, à Shattrath
Récompenses : Souliers de Shattrath ou Bottes de maître espionne ou Bottes auchénaï ou Grèves sha'tari ouvragées (voir tableau)

(N4-normal) Trouvez l'espion To'gun
Donnée par : Espionne Grik'tha > Auchindoun > Entrée du Labyrinthe des Ombres
Objectif : trouver To'gun dans le Labyrinthe des Ombres
Récompense : 11 000 xp
Note : To'gun est emprisonné dans le couloir derrière le premier boss, Ambassadeur Gueule d'enfer en (A)

(N5-normal) Les machines à âmes
Donnée par : To'gun > Auchindoun > Labyrinthe des Ombres
Objectif : voler cinq machines à âmes et les ramener à Mehlisah Hautecouronne sur la Terrasse de la lumière, à Shattrath
Récompenses : Couvre-bras de Shattrath ou Garde-poignets de maître espionne ou Brassard auchenaï ou gardes bras des sha'tari ouvragées (cf. tableau)
Note : vous trouverez des machines à âmes dans la salle du deuxième (peu), troisième (un peu plus) et quatrième boss (beaucoup !). Ne vous précipitez pas, il y en aura pour tout le monde !



(N6-normal) L'entrée de Karazhan
Prérequis : longue série de quêtes, voir guide Karazhan
Donnée par : Khadgar > Shattrath
Objectif : ramenez le premier fragment de la clé
Récompense : 12650 xp
Note : le fragment se trouve à la gauche de Marmon dans un réceptacle (F). Activer le réceptacle fait apparaître un élémentaire, ne l'activez pas avant d'avoir tué Marmon. Cette quête permet d'accéder à la quête « Le deuxième et troisième fragment » prérequis dans votre accès pour Karazhan.

(N7-héroïque) L'épreuve des Naaru : Force
Prérequis : avoir réalisé la longue série de quêtes de la Vallée d'Ombrelune « La formule de Damnation ». Cette série débutera à l'autel de Damnation et vous obligera à tuer Cythruk au centre de la Vallée.
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terrokar
Objectif : récupérer le Trident de Kalitresh sur le boss de fin du Caveau de la Vapeur (héroïque) > Marécage de Zangar. Récupérer l'essence de marmon sur le boss de fin du Labyrinthe des Ombres
Récompense : finir les 3 quêtes des Naaru vous ouvrira une nouvelle épreuve des Naaru : Maghteridon. La réussir vous permettra d'accéder à l'instance de raid 25 : le Donjon de la Tempête
Note : prévoyez 6-7 heures avec un bon groupe pour nettoyer le Labyrinthe des Ombres en héroïques et tuer Marmon. (D)

(N8-normal) Le Livre des noms gangrenés
Donnée par : Altrius le souffrant > Nagrand > Berceau de l'été
Objectif : ramener le Livre des noms gangrenés sur Cœur Noir le Séditieux à Altrius le souffrant (B)
Récompense : 9po48

LE PAS-À-PAS

En entrant dans le labyrinthe, dirigez vous vers la gauche. Il y a de fortes de chances pour que vous aperceviez, sur votre minimap, un PNJ correspondant à la quête (N4) mais situé à droite. Il n'y a pas d'accès par la droite, vous devez donc faire le tour en passant par la gauche. Les premiers packs sont composés d'Acolyte de la Cabale. Les Acolytes possèdent des capacités de soins importantes, qui peuvent être interrompues. Neutralisez-en un pour vous occuper de l'autre. Les Ligemorts de la Cabale s'ajoutent vite aux Acolytes pour renforcer les packs. Les Ligemorts posent un DoT ombre (Enchaînement noir) et ont une capacité d'enchaînement. Concentrez-vous sur les Acolytes pour que le Ligemort ne puisse être soigné. Continuez en progressant sur la gauche pour n'avoir qu'à nettoyer la moitié des packs. Le Démoniste de la Cabale accompagné de ses diablotins se fait sans souci : moutonnez le Démo et faites de l'AoE pour éradiquer les diablotins. Nettoyez le dernier pack (attention à la patrouille individuelle) et rentrez dans le couloir en collant bien à gauche (derrière le brasero). Le couloir mène à la salle du premier boss. Cette salle est composée de six packs de Ritualistes de la Cabale et de Surveillants gangrenés en patrouille. Les Ritualistes sont autour des piliers par groupe de trois en normal et quatre en héroïque. Occupez-vous d'abord du pack de droite et de gauche, puis de celui du centre en prenant garde aux Surveillants gangrenés qui patrouillent. En héroïque, tout tient dans le pull et dans le focus dps, car le contrôle est très délicat (ils passent leur temps à dissiper les moutons…). Il faut les attirer et vite sortir de leur ligne de vue de manière à les faire tous venir dans le couloir. Une fois dans le couloir : essayez d'en neutraliser deux (stun, chain mouton), d'en tanker un et de focus dps le dernier. Les Ritualistes peuvent étourdir un membre du groupe via un sort canalisé, dissiper la magie et poser un débuff de feu qui augmente les dégâts de feu subis (+108, cumule x5), et lance des sorts offensifs de type boule de feu.
Ils ne font pas si mal, restez concentrés.
Si les Surveillants gangrenés sont plutôt gérables en normal, aucune erreur ne peut être commise en mode héroïque, et ils demeurent de loin les trashs les plus saoulants. Pour ce combat, il faut se battre à peu près à la moitié du couloir en arc de cercle (pour en pas être fear dans la salle). Le Surveillant a deux aptitudes : un fear de zone (qui réinitialise totalement l'aggro) et une frappe mortelle (6000 sur de la plaque). La technique est simple : TOUT LE MONDE doit être au corps à corps de manière à se prendre le fear et donc reset son aggro (si vous y résistez, vous êtes mort, revenez vite pour aider). Reprenez vos positions à la fin de chaque fear. Le totem de séisme du Chaman ou l'anti-fear du Prêtre nain sont utiles pour raccourcir le combat. Pour ce qui est des soins, maintenez le tank avec un bon niveau de vie et mettez lui des HoTs en permanence pour qu'il survive pendant le fear. Pour parer les frappes mortelles, mettez un bouclier sur votre tank, le temps que le débuff s'en aille, puis remettez le d'aplomb. Vous pouvez aussi soigner à perte si votre mana vous le permet. Nettoyez les trois Surveillants et les packs de Ritualistes restants.
Attention : lorsque le dernier Ritualiste du dernier pilier meurt, cela libère automatiquement Ambassadeur Gueule d'enfer. Pour ce dernier pack, retournez vers le couloir pour régénérer alors que le boss sera libéré.

Ambassadeur Gueule d'enfer (1)

L'affrontement est assez simple quand on connaît les quelques subtilités : il fear tout le monde de manière régulière (25 s) et il fait un cône d'acide devant lui, qui fait des dégâts de nature sur le temps. En outre, en mode héroïque, notre Gueule d'enfer « enrage » au bout de trois minutes. Par conséquent, le tank doit faire le nécessaire pour mettre le boss dos au groupe (pour le cône d'acide), et le soin doit être géré pour encaisser le fear (mettre des HoTs). Au niveau dps, il faut mettre le paquet, vous avez un peu plus de deux minutes pour le tuer. Comme vous êtes fréquemment sous fear, cela réduit encore le temps du focus dps. Mais à moins d'avoir un Chaman et son totem de séisme, vous n'avez pas le choix : vous devez faire mal et très vite. Un seul soigneur est ici nécessaire pour maintenir le MT en vie. Faites passer votre second soigneur en mode dps.

Avec sa mort, vous libérez l'accès à un couloir qui va vous conduire à To'gun, que vous recherchez pour la quête (N4). Ensuite, vous allez vous attaquer à un des passages les plus longs et délicats de l'instance : nettoyer le réfectoire qui vous sépare du deuxième boss où vous attendent des packs de quatre, cinq ou six mobs, mieux vaut avoir prévu de la capacité de contrôle… Gaffe à la patrouille de l'Instructeur, et pullez un des deux packs de quatre sur les bancs devant vous. Il contient deux Sectateurs de la Cabale, un Acolyte et un Ligemort. Le Sectateur surine, et le Ligemort étourdit et fait un enchaînement de zone assez violent (tenez-le à l'écart). Si l'Acolyte est une cible prioritaire, il peut être intéressant à CM dans la mesure où il soigne très bien (assez pour aggro) et peut poser un bouclier d'ombre qui absorbe environ 3000 points de dégâts d'ombre, ce qui s'avérera pratique pour la suite. En fonction de votre capacité à CM ou non, le tank doit en garder deux sur lui, les autres doivent soit être neutralisés soit être éliminés les premiers. Battez-vous dans la salle du premier boss et n'hésitez pas à vous étaler. Une bonne gestion des fears dans les packs qui suivront peut vous permettre d'en venir à bout plus facilement. Après le premier pack, pullez l'Instructeur malveillant. Faites aussi attention aux Assassins de la Cabale entre chaque pull ! Il y en a un à trouver après chaque pack nettoyé dans le réfectoire. L'Instructeur fait de gros dégâts, lance une nova d'ombre (contrable), désarme et augmente les dégâts de mêlée reçus sur les cinq prochaines attaques. Même si c'est un simple tank + dps, attention à votre aggro. Bien que ce soit un démon, l'Instructeur est insensible au bannissement et à l'asservissement.
Pullez ensuite le banc de gauche de la même manière que celui de droite. Pensez à chercher l'assassin après chaque pack. Les packs s'agrandissent avec l'apparition des Prêtres des Ombres de la Cabale et des Démonistes de la Cabale accompagné par un familier (diablotin, succube ou un felhunter). Le Prête des Ombres fait très mal, et il est préférable de le neutraliser plutôt que de vouloir le tuer dès le début. En effet, il pose des mots de l'ombre : douleur et fait des fouets mentaux qui font trop de dégâts pour être contrôlés. Le Démoniste fait des traits d'ombre ainsi que des corruptions. De plus, le familier utilise aussi ses capacités (séduction, silence…). En résumé, neutralisez le Prêtre des Ombres, tuez le familier du Démo puis l'Acolyte au pull. Le tank doit prendre le reste du pack en faisant tankant le Ligemort loin des tissus. Tâchez de vous trouver proche d'un allié pouvant vous sauver la mise via un fear, un piège de glace, un nova ou autre. Battez-vous toujours dans la salle du premier boss pour éviter toute aggro. Une fois le côté gauche nettoyé, vous pouvez aller vous placer dans le réfectoire sans trop de risques.
Pour attirer l'Instructeur malveillant qui se balade du côté droit, le puller doit s'approcher des marches du boss et puller au moment où le monstre s'éloigne du pack de six (à gauche du pack de six, au niveau du pilier). Ces Instructeurs doivent être tués avant d'entreprendre les pulls des packs sur les côtés.
La place est nette ? Go sur le boss !

Cœur Noir le Séditieux (2)

Il s'agit du deuxième boss de cette instance. C'est un combat assez long et plutôt pesant, tant en normal qu'en héroïque (en héroïque, il ne fait que taper plus fort). Ce rigolo possède trois aptitudes : toutes les 20-30 secondes, il prend le contrôle de tous les membres du groupe et les fait se taper dessus, il fait aussi une AoE knockback (qui fait baisser l'aggro), ainsi qu'une charge qui fait environ 2000 dégâts sur la cible. Le maître mot de ce combat : gardez votre sang-froid et ne faites pas d'over dps. Vous avez le temps, le boss n'a

pas beaucoup de vie, il faut impérativement que tout le monde survive et, donc, que chacun gère bien son niveau d'aggro et sa mana (d'ailleurs, si vous êtes à court de mana, ne prenez pas votre potion juste avant un contrôle mental, hein !).
Pour faciliter le combat, le boss doit être tanké sur la plate-forme, dos à un mur, de manière à pouvoir le reprendre facilement après le knockback. À noter d'ailleurs que les dps devront être très vigilants à ne pas reprendre l'aggro après lesdits knockbacks : laissez 2-3 secondes à votre MT pour reconstruire son aggro. Pensez également à claquer vos gros CD dès l'ouverture du combat, histoire de ne pas lancer une POM-kikoo-pyro sur votre Prêtre lorsque vous êtes sous contrôle mental…
Le soigneur doit se trouver relativement loin de ses camarades pour éviter de subir trop de dégâts et de consommer trop de mana pendant les CM (à ce propos, il peut être intéressant, ici, de jouer avec la ligne de vue en reculant dans les escaliers quand vous sentez l'arrivée du CM. Cela vous fait gagner quelques secondes de trajet avant de rencontrer un de vos compagnons, donc de la mana). Un combat de longue haleine, qui repose en grande partie sur la gestion personnelle de son personnage (aggro, mana).

Récupérez sur son corps sans vie le Livre des noms gangrenés correspondant à la quête (N8). Continuez votre chemin (en faisant attention à l'apparition des squelettes non élites). La salle qui suit contient des Surveillants gangrenés ou des Instructeurs malveillants, ainsi que des packs de Sectateurs et d'Acolytes. Restez dans le couloir le temps de faire de la place dans la salle. La salle qui suit est la salle du troisième boss. Cette salle contient un Instructeur ou un Surveillant, quatre packs composés d'un Zélote, d'un Fanatique et de deux Sectateurs de la Cabale, et des groupe de squelettes non élites sur les côtés. Commencez par vous occuper de la patrouille. Occupez-vous ensuite du premier pack de quatre : Fanatique en premier, tankez les Sectateurs et neutralisez le Zélote. Le Fanatique frappe vite et fait des dégâts importants. Le Zélote se transforme en un chien de Molten Core lorsque ses points de vie sont proches du zéro (volez-lui ce sort). Une fois transformé, il fait beaucoup de dommages. Vous remarquerez sur les côtés droit et gauche des tas d'os qui recèlent de nombreux squelettes. Vous pouvez les faire à l'AoE, en normal comme en héroïque, cependant, laissez quand même le Guerrier puller, et privilégiez le combo nova de glace + pluie de feu/glace que l'AoE arcane. Attention à la patrouille située devant le boss qui risque de venir avec le dernier pack si le sap lâche au mauvais moment.

Grand Maître Vorpil (3)

Un combat qui va mettre vos nerfs à rude épreuve, et où vos déplacements (surtout celui du MT) sont fondamentaux.
En mode normal : désignez un dps sur les adds (qui tombent rapidement), et tâchez de faire slalomer Vorpil entre les adds qui pourraient rester.
En mode héroïque : ne perdez pas de temps sur les adds. Concentrez un dps violent sur le boss, sous peine de vous voir rapidement submergés (oui, vous pouvez passer votre MT en stuff dps, même comme ça, un seul soigneur suffit pour le combat, attention quand même au bannissement). Explications :

- En normal comme en héroïque, dès que le combat est engagé, Vorpil invoque des élémentaires qui vont se diriger vers lui pour le soigner. Si jamais un élémentaire arrive jusqu'au boss, il se consumera en une AoE arcane qui le soignera à hauteur de 7 % et infligera des dégâts aux joueurs à proximité. En héroïque, on est rapidement submergés par ces adds, donc mieux vaut concentrer le dps sur le boss.
- De plus, toutes les 30 secondes environ, Vorpil téléporte tout le groupe et lui-même sur la plate-forme où il se trouvait au début du combat. Une fois à destination, il déclenche une pluie de feu sur la plate-forme (que tout le monde doit donc vite quitter).
- Autre joyeuseté (en mode héroïque uniquement) : il bannit aléatoirement un membre du groupe.

La stratégie pour le mode héroïque est donc la suivante : le pull est effectué par le tank qui va ramener Vorpil vers l'entrée de la salle. Laissez un peu de temps à votre MT pour construire et se déplacer, puis lâchez la sauce ! Il faut au moins lui avoir enlever 30 % de vie au moment où il déclenche sa première téléportation vers sa position initiale. Une fois votre groupe téléporté, votre MT, qui est toujours en cible d'aggro du boss, doit une nouvelle fois ramener Vorpil vers l'entrée de la salle, mais, cette fois, en slalomant entre les adds (la nova du Mage l'aidera bien dans sa tâche). Le but est de conditionner l'apparition des adds dans cette partie de la salle, ça aidera pour la troisième phase. Une nouvelle fois, max dps en laissant à votre MT le temps de construire un peu son aggro pendant son déplacement, parfois chaotique. De nouveau, il faut lui enlever environ 30 % de sa vie avant qu'il ne vous retéléporte. Lorsque cette deuxième téléportation arrive, reculez-vous tous vers le couloir de Marmon. A priori, aucun add n'a dû apparaître dans cette partie (puisque vous avez conditionné les adds en bas) ; alors tuez Vorpil. Donnez tout ce que vous avez ! Car s'il devait vous téléporter à nouveau, vous seriez submergés par les adds (mais tentez de l'amener vers l'entrée de la salle quand même). Concernant la gestion du bannissement en héroïque, c'est un peu la loterie. Si le tank se fait bannir, le boss se tournera vers le deuxième sur la liste d'aggro, à lui de se déplacer en fonction des adds. À noter que vous ne serez pas téléporté alors que vous êtes banni.

N'oubliez pas de lire le Codex de sang en lévitation sur le sol pour la quête (N2). Vous récupérez alors la quête (N3) puis passez le couloir pour admirer le Hall hurlant, l'ultime salle qui abrite Marmon, le boss final de l'instance. Le pull est déterminant dans cette salle, prenez le temps de bien regarder ce qui se passe. Vous verrez que des Lieurs ou des Invocateurs sortent des tentes et viennent se placer entre vos rangées de mobs. Ils se font d'ailleurs rapidement tuer par Marmon. C'est pile au moment de leur mort que votre ligne doit être pullée. Si vous pulliez lorsque le Lieur/Invocateur est là, vous attireriez la rangée de derrière, et cela deviendrait totalement ingérable. Commencez par les deux Bourreaux. Neutralisez-en un et concentrez-vous sur le dernier. Pensez à vous écarter lorsqu'ils effectuent leurs tourbillons. Vous devez ensuite affronter trois packs de quatre humanoïdes composés d'un Lieur, de deux Bourreaux et d'un Invocateur. L'Invocateur est la cible prioritaire. Il faut le tuer rapidement et l'empêcher d'invoquer un Acolyte de la Cabale (contre-sort, coup de pied ou de bouclier). Il n'aura pas à être tanké (ou bien peu de temps), il doit mourir avant d'arriver jusqu'à vous. La cible suivante est le Lieur, mais il est conseillé de le neutraliser (mouton) pour avoir à le tuer en dernier, car il a la possibilité de prendre le contrôle d'un de vos joueurs. Le tank devra donc garder sur lui les deux Bourreaux, pendant que le groupe les tue. Après ces trois packs, vous arriverez devant trois Lieurs au pied de Marmon. Soyez attentif sur les contrôles mentaux pour libérer rapidement vos camarades. Il est maintenant temps d'affronter le boss final de l'instance.

Marmon (4)

Nous nous intéresserons au seul mode héroïque pour ce boss. Voyez en fin de paragraphe les conseils pour le mode normal (excessivement simple).

- À la manière d'un Geddon, Marmon pose sur un des joueurs du groupe (deuxième de la liste d'aggro) une bombe (le Toucher de Marmon) qui inflige, après 5 secondes en héroïque et 10 secondes en normal, 4 000 de dégâts (nature) plus 1 000 de dégâts à la chute. L'explosion a un effet de zone qui réduit au silence les personne à proximité. En héroïque, dès qu'un joueur est affecté, tous les autres joueurs sont attirés vers lui.
- Marmon incante aussi une explosion autour de lui qui inflige d'énormes dégâts et qui ralentit le déplacement de 90 %. Cette explosion a une portée équivalente au rond (au sol) dans lequel il se trouve.
- En héroïque, tous les joueurs placés en dehors du cercle reçoivent un éclair de nature toutes les 5 secondes, d'environ 2 000 dégâts.

En ce qui concerne la stratégie, tout est donc question de placement et de réactivité : en héroïque, TOUT LE MONDE doit se placer dans le cercle de Marmon juste devant lui (pour éviter de recevoir les éclairs de nature). Lorsqu'un joueur a la bombe, il doit se placer le plus vite possible derrière Marmon (on peut traverser Marmon pour aller se mettre derrière lui), loin des autres, pour exploser. Il est important que celui qui est la victime du toucher de Marmon ait plus de 5 000 PV avant d'exploser. Dans le cas contraire, il meurt. Lorsque Marmon se concentre pour exploser (vous l'entendez ou le voyez), tout le groupe doit quitter le cercle en passant par le petit escalier par lequel vous êtes arrivé, sans aller trop loin. Une fois au bord du cercle, vous êtes affectés par un éclair de nature (car vous vous êtes éloignés), mais de deux maux, c'est le moindre. Vous revenez pour dps et vous répétez l'opération autant de fois que nécessaire. Une fois compris les positionnements, le combat est simple.
En mode normal : tous les attaquants à distance se placent en dehors du cercle, écartés les uns des autres. Ces attaquants se déplacent en fonction du joueur qui a la bombe. Les CaC, eux, foncent sur Marmon et sortent du cercle quand il active son AoE. Un combat vraiment simple, même pour des joueurs moyens.

Marmon mis à mal, vous validez la quête (N3). Fouillez son corps pour ramasser l'Essence de Marmon (mode héroïque uniquement), nécessaire à la quête (N7). Sur la gauche de ce qu'il reste de Marmon se trouve le premier fragment de la clé de Karazhan (quête N6).



PHAT LOOT

- Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Canon à main Irefeu	arme à feu	68	+	(3)	Grand maître Vorpil	dps 64.5 (90-168 x 2) / +10 ccrit / +30 P.att
Lance sonique	arme d'hast	70	+	(4)	Marmon	dps 93.3 (261-392 x 3.5) / +35 AGI +30 END / +24 toucher / +62 P.att
Baguette aux âmes de l'Aldor	baguette	68	+	(1)	Gueule d'Enfer	dps 125.3 (158-293 x 1.8) /+9 END +8 INT +10 ESP / +22 soins
Baguette de l'aile-du-Néant	baguette	68	+	(2)	Cœur Noir le Séditieux	dps 125.3 (158-293 x 1.8) (ombre) /+19 END / +16 sorts & soins
Lame de tueur murmurante	dague 1m	70	+	(4)	Marmon	dps 71.8 (109-164 x 1.9) / +21 END / +26 P.att / +15 dagues
Grande épée des rêves atroces (U)	épée md	70	+	(4)	Marmon	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / arm 60 / +15 END +14 INT / +14 toucher sorts / +130 sorts & soins
Matraque étourdisseuse (U)	masse 1m	68	+	(3)	Grand maître Vorpil	dps 69.7 (73-136 x 1.5) / toucher > +132 hâte (10 s) / ●● > +6 P.att

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Espauliers bénis (Set)	épaule	70	++	(3)	Grand maître Vorpil	arm 117 / +10 END +17 INT +20 ESP / +42 soins / ●● > +3 INT
Spallières de l'oubli (Set)	épaule	70	+	(4)	Marmon	arm 117 / +25 END +17 INT / +29 sorts & soins / ●● > +3 toucher sorts
Gants d'annihilation de Jaeden	mains	68	+	(1)	Gueule d'Enfer	arm 95 / +25 END +25 INT / +39 sorts Ombre
Mules silencieuses de méditation	pieds	70	+	(4)	Marmon	arm 107 / +21 END +22 INT +14 ESP / +20 scrit / +26 sorts & soins
Robe de l'oubli (Set)	torse	70	+	(4)	Marmon	arm 156 / +30 END +20 INT / ●●● > +6 END
Vêtements bénis (Set)	torse	70	+	(4)	Marmon	arm 156 / +12 END +26 INT +26 ESP / +57 soins / ●●● > +6 END
CUIR						
Jambières d'assassinat (Set)	jambes	70	+	(4)	Marmon	arm 256 / +40 AGI +33 END / +22 toucher / +44 P.att
Protège-mains de Reflet-de-Lune (Set)	mains	70	+	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 183 / +19 FOR +13 AGI +18 END +20 INT +17 ESP / +40 soins
MAILLES						
Kilt du mascaret (Set)	jambes	70	+	(4)	Marmon	arm 570 / +39 END +31 INT / +19 scrit / +35 sorts & soins
Casque aile-rêve	tête	68	+	(1)	Gueule d'Enfer	arm 516 /+16 END +25 INT / +13 toucher / +20 ccrit / +6 mana l 5s / +66 P.att
Harnais des courants profonds	torse	70	+	(4)	Marmon	arm 652 / +28 END +30 INT / +68 soins / +10 mana l 5s
PLAQUES						
Garde-épaules de l'audacieux (Set)	épaule	70	+	(4)	Marmon	arm 873 / +25 FOR +25 END / +17 déf / ●● > +3 esq
Jambières ornées du vénéré	jambes	68	+	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 993 / +24 FOR +21 END +25 INT / ●●● > +2 mana l 5s
Bottes ornées du sanctifié	pieds	68	+	(1)	Gueule d'Enfer	arm 780 / +24 FOR +18 END +20 INT / +29 sorts & soins
Cuirasse des grâces multiples	torse	68	++	(3)	Grand maître Vorpil	arm 1135 / +40 END +28 INT / +62 soins / +11 mana l 5s
BOUCLIERS						
Bouclier au blason de Lune-d'argent	bouclier	70	+	(4)	Marmon	arm 3806 / bloq 86 / +20 INT / +23 sorts & soins / +5 mana l 5s
Bouclier du Valeureux en platine	bouclier	68	+	(1)	Gueule d'Enfer	arm 3711 / bloq 83 / +33 END / +24 déf
CAPES						
Cape du séditieux	dos	68	+	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 76 / +15 END / +16 toucher /+18 ccrit / +30 P.att

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Figurine adamantine (U)	bijou	68	+	(2)	Cœur Noir le Séditieux	+32 déf / ut > +1280 arm (20 s)
Joyau du mystique charismatique (U)	bijou	68	+	(3)	Grand maître Vorpil	Diminue votre menace envers les cibles ennemies dans un rayon de 30 m
Broche du potentiel augmenté	cou	68	+	(2)	Cœur Noir le Séditieux	+15 END +14 INT / +9 toucher sorts / +14 scrit / +22 sorts & soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(4)	Marmon	Composant de nombreux items de craft de BC
RECETTES DE CRAFT						
Patron : Pantalon frappe-sort (Set)	couture	375	-	(4)	Marmon	arm 156 / +12 END +8 INT / +22 toucher sorts / +26 scrit / +46 sorts & soins / ●●● > +4 E
Patron : Chapeau violet stylé	travail cuir	350	—	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 232 /+48 AGI +45 END
RELIQUES						
Idole de la reine d'émeraude (U)	idole	68	+	(1)	Gueule d'Enfer	+88 aux soins périodiques de votre Fleur de vie

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Canon à main Irefeu	arme à feu	68	(3)	Grand maître Vorpil	dps 64.5 (90-168 x 2) / +10 ccrit / +30 P.att
Lance sonique	arme d'hast	70	(4)	Marmon	dps 93.3 (261-392 x 3.5) / +35 AGI +30 END / +24 toucher / +62 P.att
Baguette aux âmes de l'Aldor	baguette	68	(1)	Gueule d'Enfer	dps 125.3 (158-293 x 1.8) /+9 END +8 INT +10 ESP / +22 soins
Baguette de l'aile-du-Néant	baguette	68	(2)	Cœur Noir le Séditieux	dps 125.3 (158-293 x 1.8) (ombre) /+19 END / +16 sorts & soins
Lame de tueur murmurante	dague 1m	70	(4)	Marmon	dps 71.8 (109-164 x 1.9) / +21 END / +26 P.att / +15 dagues
Cape du séditieux	dos	68	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 76 / +15 END / +16 toucher /+18 ccrit / +30 P.att
Grande épée des rêves atroces (U)	épée md	70	(4)	Marmon	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / arm 60 / +15 END +14 INT / +14 toucher sorts / +130 sorts & soins
Matraque étourdisseuse (U)	masse 1m	68	(3)	Grand maître Vorpil	dps 69.7 (73-136 x 1.5 / toucher > +132 hâte (10 s)) / ●● > +6 P.att
Matraque à onde de choc (U)	masse md	70	(4)	Marmon	dps 41.4 (33-124 x 1.9) / +12 END +11 INT / +282 soins / +8 mana l 5s

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Espauliers bénis (Set)	épaule	70	(3)	Grand maître Vorpil	arm 117 / +10 END +17 INT +20 ESP / +42 soins / ●● > +3 INT
Spallières de l'oubli (Set)	épaule	70	(4)	Marmon	arm 117 / +25 END +17 INT / +29 sorts & soins / ●● > +3 toucher sorts
Chausses du maître du Kirin Tor	jambes	70	(4)	Marmon	arm 142 / +24 END +27 INT +23 ESP / +32 sorts & soins / ●●● > +4 toucher sorts
Gants d'annihilation de Jaeden	mains	68	(1)	Gueule d'Enfer	arm 95 / +25 END +25 INT / +39 sorts Ombre
Mules silencieuses de méditation	pieds	70	(4)	Marmon	arm 107 / +21 END +22 INT +14 ESP / +20 scrit / +26 sorts & soins
Ceinture de dépravation	taille	70	(4)	Marmon	arm 96 / +30 END +26 INT / +15 toucher sorts / +33 sorts & soins
Robe de l'oubli (Set)	torse	70	(4)	Marmon	arm 156 / +30 END +20 INT / ●●● > +6 END
Vêtements bénis (Set)	torse	70	(4)	Marmon	arm 156 / +12 END +26 INT +26 ESP / +57 soins / ●●● > +6 END
CUIR					
Jambières d'assassinat (Set)	jambes	70	(4)	Marmon	arm 256 / +40 AGI +33 END / +22 toucher / +44 P.att
Protège-mains de Reflet-de-Lune (Set)	mains	70	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 183 / +19 FOR +13 AGI +18 END +20 INT +17 ESP / +40 soins
MAILLES					
Kilt du mascaret (Set)	jambes	70	(4)	Marmon	arm 570 / +39 END +31 INT / +19 scrit / +35 sorts & soins
Ceinturon de férocité	taille	70	(4)	Marmon	arm 399 / +27 AGI +19 END +21 INT / +13 toucher / +42 P.att
Casque aile-rêve	tête	68	(1)	Gueule d'Enfer	arm 516 /+16 END +25 INT / +13 toucher / +20 ccrit / +6 mana l 5s / +66 P.att
Harnais des courants profonds	torse	70	(4)	Marmon	arm 652 / +28 END +30 INT / +68 soins / +10 mana l 5s
PLAQUES					
Garde-épaules de l'audacieux (Set)	épaule	70	(4)	Marmon	arm 873 / +25 FOR +25 END / +17 déf / ●● > +3 esq
Jambières ornées du vénéré	jambes	68	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 993 / +24 FOR +21 END +25 INT / ●●● > +2 mana l 5s
Bottes ornées du sanctifié	pieds	68	(1)	Gueule d'Enfer	arm 780 / +24 FOR +18 END +20 INT / +29 sorts & soins
Cuirasse des grâces multiples	torse	68	(3)	Grand maître Vorpil	arm 1135 / +40 END +28 INT / +62 soins / +11 mana l 5s
BOUCLIERS					
Bouclier au blason de Lune-d'argent	bouclier	70	(4)	Marmon	arm 3806 / bloq 86 / +20 INT / +23 sorts & soins / +5 mana l 5s
Bouclier du Valeureux en platine	bouclier	68	(1)	Gueule d'Enfer	arm 3711 / bloq 83 / +33 END / +24 déf

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Figurine adamantine (U)	bijou	68	(2)	Cœur Noir le Séditieux	+32 déf / ut > +1280 arm (20 s)
Joyau du mystique charismatique (U)	bijou	68	(3)	Grand maître Vorpil	Diminue votre menace envers les cibles ennemies dans un rayon de 30 m
Broche du potentiel augmenté	cou	68	(2)	Cœur Noir le Séditieux	+15 END +14 INT / +9 toucher sorts / +14 scrit / +22 sorts & soins
GEMMES					
Opale de feu gravée (U)	orange (J/R)	NA	(4)	Marmon	+5 FOR / +4 toucher
Chrysoprase couverte de runes (U)	verte (J/B)	NA	(4)	Marmon	+5 scrit / +2 mana l 5s
Tanzanite régale (U)	violette (R/B)	NA	(4)	Marmon	+6 END / +5 esq
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(4)	Marmon	Composant de nombreux items de craft de BC
RECETTES DE CRAFT					
Patron : Pantalon frappe-sort (Set)	couture	375	(4)	Marmon	arm 156 / +12 END +8 INT / +22 toucher sorts / +26 scrit / +46 sorts & soins / ●●● > +4 E
Patron : Chapeau violet stylé	travail cuir	350	(2)	Cœur Noir le Séditieux	arm 232 /+48 AGI +45 END
RELIQUES					
Idole de la reine d'émeraude (U)	idole	68	(1)	Gueule d'Enfer	+88 aux soins périodiques de votre Fleur de vie

Fort-de-Durn

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès des Gardiens du Temps pour empocher la Clé du temps et pouvoir accéder au mode héroïque de cette instance.



La première instance des Grottes du Temps est un véritable bol d'air pur pour tout aventurier claustrophobe. Fini les donjons obscurs et souterrains, dans la Hautebrande d'antan, vous évoluerez essentiellement à l'air libre, et vous serez... changé en humain. Dans cette tranche du passé, c'est à vous qu'il incombe de sauver Thrall, et si vous êtes le genre d'empressé à qui les phases de repos d'un groupe donnent la nausée, vous allez être servi ! Le Fort-de-Durn grouille littéralement de gardes d'élite, et une fois le sympathique futur chef de la Horde libéré de sa geôle, il va falloir l'escorter au pas de course, car le bougre a hâte de se confronter à son destin.
Une instance difficile, où les occasions de régénérer sont rares, alors bardez-vous de consommables et préparez-vous à rétablir le cours de l'Histoire !

- Si vous faites un détour par Austrivage (inclus dans le périmètre de l'instance), vous pourrez croiser plusieurs des PNJ les plus célèbres de *WoW* et même récupérer un coffre sur l'une des barques amarrées dans le port.
- Thomas Yance, marchand itinérant de son état, vous offre de réparer votre matériel dans l'instance. C'est également lui qui vend le Patron : Cravache d'équitation. Il traîne aux abords de Moulin-de-Tarren.
- Dans cette épreuve, ne négligez pas les tanks d'appoint si vous ne voulez pas mettre votre Guerrier au supplice, surtout en héroïque, où les créatures font très mal et résistent à pas mal de sorts. À ce titre, un Druide sera le bienvenu, d'autant plus qu'une innervation dans une escorte aussi effrénée est un plus non négligeable, de même que la capacité à endormir les draconiens de la phase finale.
- Gardez à l'esprit qu'une patrouille en héroïque équivaut à quatre ennemis, puisque le Guetteur appelle des Renforts de Fort-de-Durn à la rescousse, et que seul le chien est sensible à tout ce qui est sorts de contrôle. Préparez donc vos attaques en conséquence, et prévoyez un tank solide et réactif.
- Toujours concernant les patrouilles en héroïque : tuez le Guetteur en premier ! En cas de wipe, vous pourrez considérer la patrouille comme morte. Les renforts disparaîtront, et seul restera le chien. Cela dit, tant que le Lieutenant Drake n'a pas été invoqué, le Guetteur et son familier réapparaissent toutes les dix minutes. Elles reviennent d'ailleurs souvent sans crier gare, et sont cause de la plupart des wipes de cette instance. Surveillez-les de près.
- À partir du moment où Thrall sort de sa cellule, vous n'avez que trois essais pour vaincre le Chasseur d'époques, alors, pas question de jouer les nudistes pour faire bronzette, protégez-le, même s'il y a peu de chances qu'il meure avant vous. N'hésitez pas à laisser Thrall tanker un ennemi : il est robuste et tiendra bien l'aggro de son adversaire. Pensez quand même à le soigner à l'occasion.
- Quand il ne reste au chef orc qu'un quart de sa vie, il vous le signale. À ce moment, il est impératif que vos soigneurs s'occupent de lui, au plus vite.
- À chaque phase, si Thrall meurt, vous le retrouvez au point précédent où vous lui avez parlé pour relancer l'escorte. Ainsi, si vous wipez avant d'avoir abattu Skarloc, vous retrouvez Thrall dans sa cellule ; avant d'avoir atteint Taretha, retrouvez-le devant les écuries ; durant la phase finale, vous le retrouverez à l'étage de l'auberge de Moulin-de-Tarren.

LES QUÊTES LIÉES

(N0-Dans le repaire du maître)
(quête prérequise pour rentrer dans l'instance)
Donnée par : Régisseur du Temps > Grottes du Temps > Tanaris
Objectif : suivre la visite guidée des Grottes du Temps

(N1-normal) Hautebrande d'antan
Donnée par : Andormu > Grottes du Temps > Tanaris
Objectif : aller parler à Erozion à l'entrée du donjon
Se termine à : Erozion > Contreforts de Hautebrande d'antan
Récompense : +10 réputation auprès des Gardiens du Temps

(N2-normal) La diversion de Taretha
Donnée par : Erozion > Contreforts de Hautebrande d'antan
Objectif : mettre le feu aux cinq pavillons d'internement avec les bombes incendiaires puis aller parler à Thrall dans les oubliettes du fort

LES CRÉATURES DES CONTREFORTS DE HAUTEBRANDE D'ANTAN

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	DÉTAILS
Fusilier de Fort-de-Durn	71+	Dps à distance	28 000	++	Balles dispersantes
Mage de Fort-de-Durn	71+	Mage	22 700	+++	Mouton
Guetteur de Fort-de-Durn	71+	Chasseur	27 560	+++	Insensible à toute entrave, invoque deux Renforts de Fort-de-Durn
Gardien de Fort-de-Durn	71+	Paladin	18 600	++	Soigneur
Vétéran de Fort-de-Durn	71+	Guerrier	26 000	+	
Factionnaire de Fort-de-Durn	71+	Guerrier	27 900	+	Coup circulaire
Chien de Chasse	69+	Bête	2 300	-	Détection des furtifs
Renforts de Fort-de-Durn	71+	Guerrier	55 500	+	Insensible aux entraves
Protecteur du Moulin de Tarren	72+	Paladin	39 200	++	Soigneur
Garde du Moulin de Tarren	72+	Guerrier	25200	+	
Pourfendeur infini	71+	Draconien guerrier	28 000	+	
Saboteur infini	72+	Draconien guerrier	22 000	+	
Profanateur infini	72+	Draconien mage	23 200	+++	Malédiction augmentant les dégâts reçus, DoT d'ombre
Lieutenant Drake	72+	Guerrier dps	118 000		Fear, coup circulaire
Capitaine Skarloc	72+	Paladin	95 000		Assomme, enlève toute sorte d'entrave et soigne
Chasseur d'époque	72+	Draconien	148 500		DoT d'ombre, débuff constant









Se termine à : Thrall > Contreforts de Hautebrande d'antan
Récompense : +1 000 réputation auprès des Gardiens du Temps

(N3-normal) S'échapper de Fort-de-Durn
Donnée par : Thrall > Contreforts de Hautebrande d'antan
Objectif : aider Thrall à sortir de Fort-de-Durn, à rejoindre Taretha et à tuer le Chasseur d'époques
Se termine à : Erozion > Contreforts de Hautebrande d'antan
Récompense : +1 000 réputation auprès des Gardiens du Temps
Note : cette quête n'est pas une quête d'escorte classique. Il faut que tous les membres du groupe parlent bien à Thrall pour prendre la quête. Ensuite, l'un de vous lance l'événement

(N4-normal) Retour vers Andormu
Donnée par : Erozion > Contreforts de Hautebrande d'antan
Objectif : retourner parler à Andormu
Se termine à : Andormu > Grottes du Temps > Tanaris
Récompense : voir table phat loot + accès à la Porte des Ténèbres

LE PAS-À-PAS

Au sortir de la caverne, prenez vos bombes auprès d'Erozion pour terminer la quête (N1) et commencer la (N2), puis parlez au dragon pour être aéroporté jusqu'à l'entrée de Fort-de-Durn. Dégagez l'accès au pont et traversez-le. Attention, en normal, une patrouille y fait sa ronde ; en mode héroïque, elle se limite à faire le tour de l'arène au nord-est du fort. Tuez-la ou évitez-la puis sautez dans la fosse (A) sans provoquer les spectateurs qui entourent cette dernière. Tout le groupe se place bien contre le mur du fond. En mode normal, vous pouvez éliminer les deux patrouilles lors de leur ronde. En héroïque, il faudra d'abord nettoyer le premier baraquement pour abattre les Guetteurs. Attendez que les patrouilles soient hors de portée pour vous y attaquer. Les gardiens de la première bâtisse arrivent toujours par quatre. Vos sorts de contrôle doivent cibler en priorité les Gardiens (soigneurs de type Paladin) et Fusiliers (attaque à distance). Ramenez les corps à corps vers le fond de l'arène pour les éliminer avant de retourner finir le groupe.
En héroïque, une fois le terrain dégagé, vous pouvez combattre les patrouilles à votre aise. Il est impératif que ce soit votre Guerrier qui engage le combat pour attirer à lui les Renforts, qui vont mettre les réflexes de vos soigneurs à rude épreuve. Seul le chien est sensible aux effets de contrôle, ne les lui épargnez donc pas ; pour le reste, tout votre groupe se focalise sur le Guetteur puis soutient le Guerrier. Réitérez l'opération pour la seconde patrouille, et nettoyez les autres baraquements afin d'y placer vos bombes (chacun contient un tonneau actionnable). Restez vigilants, car, au bout de dix minutes, les patrouilles reprennent leurs rondes. Avancez avec prudence et combattez toujours dans une zone dégagée.
Bien, vous avez mis le feu aux cinq bâtiments, vous voilà débarrassés des patrouilles. Ce petit incendie attire le premier boss de l'instance, le Lieutenant Drake. Attendez-le sur place et préparez votre groupe pour un affrontement sévère.

Lieutenant Drake (1)

Ce militaire bougon n'est pas très subtil, il se comporte ni plus ni moins comme un Guerrier qui serait passé en mode « vieille brute ». Le combat est à la fois relativement simple à gérer et particulièrement ardu, car le bonhomme frappe très, très fort. S'il possède peu de cordes à son arc, ses aptitudes se révèlent destructrices en combo. Parmi les plus problématiques, notons un fear de zone, un brise-genou , une interception (charge + étourdissement) et un tourbillon. Cette dernière attaque circulaire inflige de gros dégâts à tous les attaquants au corps à corps. Dès que Drake la déclenche, tout le monde doit s'éloigner de lui.
En normal, à l'entame du combat, votre tank intercepte le Lieutenant et monte son aggro. Si vous possédez un Chaman, il sera bien inspiré de poser un totem de séisme à proximité du tank pour lui éviter les fear. Les corps à corps se tiennent prêts à s'éloigner du boss en cas de tourbillon et à revenir sur lui sitôt sa technique achevée. Les autres membres du groupe se tiennent à bonne distance, éloignés les uns de autres, de façon à être hors de portée d'un éventuel tourbillon consécutif à une charge, combo qui peut facilement envoyer d'un coup tous vos porteurs de tissus au cimetière le plus proche.
En héroïque, le combat est relativement similaire, mais Drake utilisera sans cesse ses capacités spéciales. Le soigneur principal doit s'attendre à porter secours au tank dès le premier coup de lame, car Drake frappe vraiment fort. Plus que jamais, prenez garde au fear ! Si votre tank perd l'aggro du boss, il y aura un mort, car le Lieutenant chargera un membre du groupe, avec des coups critiques pouvant dépasser les 8 000 dégâts. Tous les bijoux ou totems de Chaman permettant de stabiliser l'aggro sont plus que recommandés. Si jamais le Guerrier est fear malgré tout, essayez d'envoyer un off-tank intercepter le boss et lui ramener. Dernier conseil à l'attention des corps à corps : soyez réactifs ! Si le tourbillon de Drake reste relativement occasionnel en mode normal, il est balancé toutes les 20-30 secondes en héroïque.

Une fois le Lieutenant à terre, il vous reste à aller chercher Thrall dans les oubliettes. Commencez par éliminer le groupe d'humains en faction devant le donjon. Concentrez vos techniques de contrôle sur les Fusiliers et Gardiens pendant que vous tuez leurs gardes du corps. En mode normal, avant de rentrer éliminer le second groupe, prenez garde à la patrouille qui circule à l'intérieur du bâtiment. Éliminez le second groupe en passant par la gauche, car, dans la salle au fond à droite, dorment deux Fusiliers que vous risqueriez d'attirer. Les aventuriers les plus prudents les élimineront tout de même avant de se rendre auprès de Thrall (B) par l'escalier qui descend aux oubliettes. Avant de lancer l'escorte du chef de la Horde, assurez-vous que votre groupe soit au top de sa forme et que tout le monde ait bien validé la quête (N2) et pris la (N3). Ces formalités remplies, départ du marathon ! Thrall part s'armer et s'échappe au pas de course, n'hésitez pas à le buffer tant que vous en avez le loisir.

Mener à bien cette escorte n'est pas chose aisée. Avant d'atteindre le second boss, vous allez combattre quatre groupes de quatre créatures. Restez toujours derrière Thrall pour le laisser attirer à lui tous les assaillants. Il va durablement monter son aggro sur un mob de type Guerrier, ne vous en occupez pas, il fera un très bon rempart ; par contre, votre tank doit tout de suite engager l'autre corps à corps. Pendant ce temps, transformez le Mage adverse en mouton et descendez le Gardien, si Gardien il y a. Quelle que soit la formation du groupe en face de vous, vos priorités sont de mettre les Gardiens et les Mages hors de combat. Thrall, lui, parviendra, au besoin avec quelques soins, à mobiliser un corps à corps. Guettez la sortie de combat, pour pouvoir vous régénérer au plus vite entre chaque groupe. L'enchaînement est rapide et mettra à rude épreuve la mana de votre groupe, qu'il faudra remonter par tous les moyens possibles. En suivant ces conseils, vous arriverez en quelques minutes à sortir de l'enceinte du fort pour affronter le second boss de l'instance.

Capitaine Skarloc (2)

Avant de croiser le fer, le Capitaine et Thrall font un brin de causette. Profitez-en pour vous restaurer. Skarloc est venu se battre accompagné d'un Vétéran et d'un Gardien, ce qui fait deux soigneurs, Skarloc étant lui-même un Paladin, qui dispose des capacités suivantes :
- Lumière Sacrée, un soin assez puissant, à interrompre si possible
- Marteau de la Justice, assomme la créature ciblée
- Consécration, un AoE centrée sur le Capitaine
- Dissipation, enlève un poison ou une magie négative sur la créature ciblée

La technique pour vaincre Skarloc est identique en normal et en héroïque. Le Capitaine et le gardien vont se soigner l'un l'autre. Laissez Thrall se battre avec Skarloc, vos soigneurs s'occuperont de le garder en vie. Pendant ce temps, votre tank s'occupe d'éloigner le Gardien et le Vétéran afin qu'ils soient hors de portée des soins de leur maître et inversement. On a donc le groupe d'un côté avec les deux adds, Thrall aux prises avec le boss de l'autre, et votre soigneur principal au milieu. Tuez les deux gêneurs et retournez régler son compte à Skarloc, désormais seul. Il ne frappe pas forcément fort, mais il se fait de GROS soins et dissipe régulièrement tout ce qui peut le gêner. À ce stade, le combat est long mais basique : interrompez le plus de soins possibles, et gardez vos tissus éloignés du boss et de son sort Consécration.

Le Paladin mort, parlez à Thrall pour déclencher la suite de l'escorte, il vous conduit à Moulin-de-Tarren où vous allez devoir combattre successivement (et sans pause) dans l'écurie, l'église puis l'auberge. Croiser le fer dans des lieux aussi exigus, c'est l'horreur. Dans chacune de ces escales, votre priorité sera de tuer les Protecteurs, qui font office de soigneurs locaux. Pensez à laisser un adversaire (Guerrier) à la disposition de Thrall comme dans la première partie, et vous devriez vaincre sans trop de difficultés.
Une fois arrivé à l'étage de l'auberge (C), Thrall retrouve Taretha. Reposez-vous et lancez la dernière épreuve du donjon. Le Chasseur d'époques (3) fait son apparition sur la place du village et déchaîne contre vous trois vagues de draconiens. Placez-vous derrière Thrall et

attendez vos ennemis qui arriveront face à vous pour la première fournée, puis par la droite et à nouveau face à vous. Un seul Profanateur infini (lanceur de sort qui fait très mal) est présent dans chacune des deux premières vagues, contre deux dans la troisième. Tuez ces mobs en priorité pendant que vos tank et éventuels off-tank accaparent les corps à corps. L'enchaînement est assez ardu et ne laisse pas de temps pour souffler ; plus que jamais les capacités d'hibernation et d'innervation d'un éventuel Druide seront plus que bienvenues.
Les draconiens renvoyés dans les limbes du temps, remettez votre groupe sur pied au plus vite : dans quelques secondes, le Chasseur d'époques va frapper.

Chasseur d'époques (3)

Un combat relativement simple si votre tank se place bien. Les attaques les plus pénibles du dragon sont son DoT d'ombre et son aura de perturbation de la magie qui enlève systématiquement vos buffs.
Parmi ses autres aptitudes : une projection du tank, à contrer en se tenant dos à une bâtisse ; un souffle semblable à des flammes (le tank doit présenter le dos du dragon au groupe pour lui épargner les dégâts de zone) ; une malédiction (Mort Imminente) qui inflige des dégâts d'ombre toutes les 3 s pendant 15 s.
En normal, pendant que le groupe se restaure, votre tank se tient entre Thrall et le Chasseur d'époques, prêt à intercepter ce dernier dès qu'il bouge. Une fois l'aggro du monstre en main, le tank se place dos à l'auberge ou à tout autre bâtiment pour éviter d'être envoyé trop loin lors des projections, et afin d'encaisser seul le souffle du dragon. Vos Mages et Druides devront être réactifs pour ôter les malédictions. L'aggro du boss est stable, et le combat assez simple à gérer.
En héroïque, le déroulement est identique, mais les attaques spéciales du Chasseur d'époques sont plus fréquentes, et la malédiction Mort Imminente ne peut être levée. Votre soigneur principal doit donc se tenir prêt à soigner tous ceux qui en sont atteints. Ici, un soigneur secondaire est un précieux atout.

PHAT LOOT

Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Dague détemporalisée	dague md	66	++	(3)	Chasseur d'époques	dps 41.3 (37-103 x 1.7) / +15 END +15 INT / +13 scrit / +85 sorts & soins
Hache-venin amani	hache 1m	66	++	(2)	Capitaine Skarloc	dps 62.8 (101-188 x 2.3) / +15 END / +15 ccrit / +26 P.att
Masse d'armes de Comté-du-nord	masse md	66	++	(2)	Capitaine Skarloc	dps 41.4 (60-162 x 2.7) / +16 END +15 INT / +5 mana l 5s / +161 soins

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Espauliers de mansuétude	épaule	66	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 105 / +18 END +13 INT +19 ESP / +35 soins / ●● > +3 résil
Kilt d'ombre Foudreguerre	jambes	66	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 123 / +19 END +26 INT +14 ESP / +25 scrit / +30 sorts & soins
CUIR						
Espauliers aile-de-corbeau	épaule	66	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 197 / +19 FOR +19 END +13 INT +14 ESP / +26 soins / ●● > +3 INT
Mantelet de Perenolde	épaule	66	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 197 / +24 END / +23 toucher / +23 ccrit / +20 P.att / ●● > +3 esq
MAILLES						
Grèves de patience en écailles	jambes	66	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 513 / +28 AGI +24 END +13 INT / +46 P.att / +4 mana l 5s / ●●● > +4 esq
Gantelets front-d'orage	mains	66	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 367 / +22 END +16 INT / +19 sorts & soins / +6 mana l 5s / ●● > +3 FOR
PLAQUES						
Bottes de guerre de cérémonie d'Uther	pieds	66	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 720 / +19 FOR +21 END +20 INT / +15 sorts & soins / +8 mana l 5s
Harnais de combat de Durotan	torse	66	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 1 048 / +31 FOR +34 END / +16 ccrit / ●●● > +4 résil
CAPES						
Cape d'impulsivité	dos	66	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 70 / +18 AGI +19 END / +40 P.att

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Prisme de récurrence de diamant	cou	66	++	(3)	Chasseur d'époques	+12 END +18 INT +20 ESP / +26 soins
Anneau de vaillance de Broxxigar	doigt	66	++	(3)	Chasseur d'époques	+21 FOR +19 END / +17 résil
Bague de l'Invaincu en fer	doigt	66	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 170 / +27 END / +17 déf
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Chasseur d'époques	Composant de nombreux items de craft de BC
RECETTES DE CRAFT						
Dessin : Diadème de puissance des arcanes	joaillerie	370	—	(3)	Chasseur d'époques	Diadème de puissance des arcanes (tête tissu) : arm 64 / +39 END +27 INT +27 ESP / 2 % de chances, lors d'un lancer de sort réussi, d'augmenter sorts & soins de 120 au max (15 s)

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Tranche-temps	dague 1m	70	++	(3)	Chasseur d'époques	dps 71.8 (80-121 x 1.4) / +13 END / +30 P.att / +15 compétence dagues
Déchireuse des infinités	hache 2m	70	++	(3)	Chasseur d'époques	dps 93.2 (268-403 x 3.6) / +22 END / +50 P.att / +27 résil / ●●● > +4 résil
Destructeur crâne-sang	masse 1m	70	++	(1)	Lieutenant Drake	dps 71.7 (130-242 x 2.6) / +12 END / +21 ccrit / +22 P.att
Marteau de cérémonie de Dathrohan	masse md	70	++	(2)	Capitaine Skarloc	dps 41.1 (35-113 x 1.8) / +13 END +14 INT +18 ESP / +227 soins

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Culotte de prophétie de pontife	jambes	70	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 136 / +12 END +27 INT +24 ESP / +55 soins / ●●● > +6 END
Sarouel ensorceleur d'Aran	jambes	70	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 136 / +29 END +28 INT / +21 scrit / +23 sorts & soins / ●●● > +5 sorts & soins
Habit gravé au mana (Set)	torse	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 156 / +25 END +25 INT / +29 sorts & soins / +17 scrit / ●●● > +5 sorts & soins
CUIR						
Gants de maître voleur	mains	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 191 / +21 AGI +22 END / +56 P.att / ne peut être désarmé
Poignes de l'éclipse lunaire	mains	70	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 183 / +23 END +25 INT +18 ESP / +28 sorts & soins
Garde-poignets crépusculaires	poignets	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 139 / +23 AGI +21 END / +42 P.att
Cordelière murmurante d'époque	taille	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 164 / +25 AGI +24 END / +40 P.att / +17 toucher sorts
Heaume de marchefriche (Set)	tête	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 237 / +30 END / +56 P.att / +22 ccrit / +18 toucher / ●● > +8 P.att
Ramure de la couronne lunaire	tête	70	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 237 / +25 END +31 INT +20 ESP / +40 sorts & soins / +16 toucher sorts
MAILLES						
Espauliers Fureur-du-wyrm	épaule	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 489 / +25 AGI +18 END +20 INT / +50 P.att
Grèves en écailles émeraude	jambes	70	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 570 / +28 AGI +20 INT / +56 P.att / +5 mana l 5s / ●●● > +8 P.att
Masque de bataille mok'nathal	tête	70	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 530 / +23 AGI +21 END +21 INT / +19 toucher / +30 P.att
Haubert de la désolation (Set)	torse	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 652 / +28 END +25 INT / +50 P.att / +16 ccrit / ●●● > +4 ccrit
PLAQUES						
Grèves du martyre	jambes	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 1 057 / +22 FOR +27 END +26 INT / +26 sorts & soins / +7 mana l 5s / ●●● > +4 FOR
Bottes du cœur vigilant	pieds	70	++	(2)	Capitaine Skarloc	arm 800 / +23 END +26 INT / +55 soins / +7 mana l 5s
Heaume de guerre de plates funeste (Set)	tête	70	++	(3)	Chasseur d'époques	arm 946 / +34 FOR +39 END / ●● > +4 toucher

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Pierre d'arcaniste (U)	bijou	70	++	(3)	Chasseur d'époques	+25 toucher sorts / ut > +167 sorts & soins (20 s)
Collier de l'espoir resplendissant	cou	70	++	(3)	Chasseur d'époques	+53 soins / +9 mana l 5s
Médaillon de vitalité du Moulin-de-Tarren	cou	70	++	(2)	Capitaine Skarloc	+35 END / +24 résil
Anneau étincelant en arcanite (U)	doigt	70	++	(3)	Chasseur d'époques	+13 END +14 INT / +22 sorts & soins / +10 toucher sorts / +14 scrit
Chevalière de lieutenant de Lordaeron (U)	doigt	70	++	(1)	Lieutenant Drake	arm 110 / +30 END / +21 esq
GEMMES						
Opale de feu surpuissante (U)	orange (J/R)	70	++	(3)	Chasseur d'époques	+8 P.att / +5 résil
Chrysoprase durcie (U)	verte (J/B)	70	++	(3)	Chasseur d'époques	+6 END / +5 déf
Chrysoprase éblouissante (U)	verte (J/B)	70	++	(3)	Chasseur d'époques	+5 INT / +2 mana l 5s
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial (100 %)	composant	NA	-	(3)	Chasseur d'époques	Composant de nombreux items de craft de BC
TENUS MAIN GAUCHE						
Guide médical de Lordaeron	tenu mg	70	++	(1)	Lieutenant Drake	+12 END +10 INT +16 ESP / +46 soins

La Porte des Ténèbres

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès des Gardiens du Temps pour empocher la Clé du temps et pouvoir accéder au mode héroïque de cette instance.

• Notez bien que pour accéder à ce donjon, vous devez avoir complété avec succès la première instance des Grottes du Temps : Fort-de-Durn.

Bienvenue au cœur d'un des événements majeurs qui ont bouleversé l'Histoire d'Azeroth ! Cette instance vous replonge dans le passé du Noir Marécage, au moment où Medivh s'est mis en tête d'y créer un passage vers l'Outreterre pour laisser la Horde déferler sur Azeroth : la Porte des Ténèbres. Il se trouve qu'aujourd'hui les séditieux et mystérieux draconiens du Vol infini ont décidé que tout cela était très mauvais pour leurs affaires. Ils s'apprêtent donc à envoyer ce trouble-fête de Medivh retrouver gentiment ses ancêtres avant d'avoir complété son rituel. Manque de chance pour eux : c'est précisément l'instant où ils déclenchent leur offensive que vous choisissez pour pénétrer dans le marécage. Medivh étant en pleine concentration, il vous revient de leur faire barrage…



LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Le Noir Marécage
Prérequis : Retour vers Andormu
Donnée par : Andormu > Grottes du Temps > Tanaris
Objectif : parler à Sa'at, dans le Noir Marécage
Récompense : +250 réputation auprès des Gardiens du Temps

(N2-normal) L'ouverture de la Porte des Ténèbres
Prérequis : Le Noir Marécage
Donnée par : Sa'at > Noir Marécage > Grottes du Temps > Tanaris
Objectif : défendre Medivh pour permettre l'ouverture de la Porte des Ténèbres puis retourner voir Sa'at
Récompense : +500 réputation auprès des Gardiens du Temps
Note : il faut terminer l'instance pour mener à bien cette quête.

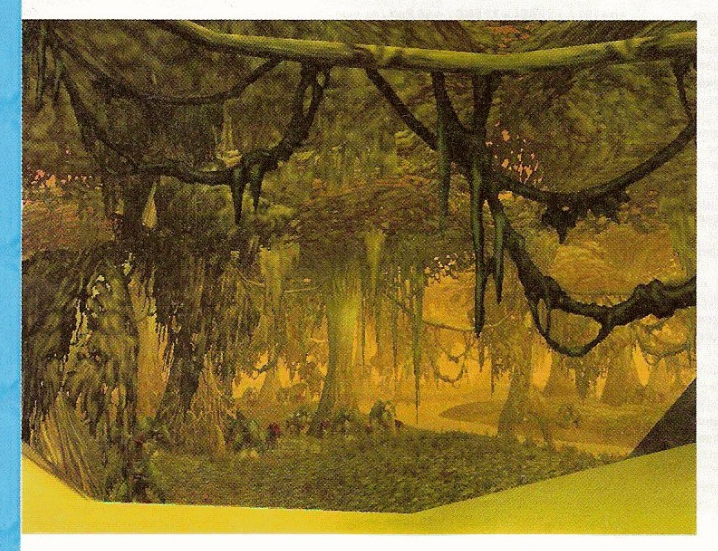
(N3-normal) Héros de la progéniture
Prérequis : L'ouverture de la Porte des Ténèbres
Donnée par : Sa'at > Noir Marécage > Grottes du Temps > Tanaris
Objectif : retourner voir Andormu, aux Grottes du Temps
Récompense : +8000 réputation (!) auprès des Gardiens du Temps ; un anneau rare
Note : cette quête permet de passer facilement révéré chez les Gardiens du Temps.

LES MONSTRES DES PORTES DES TÉNÈBRES

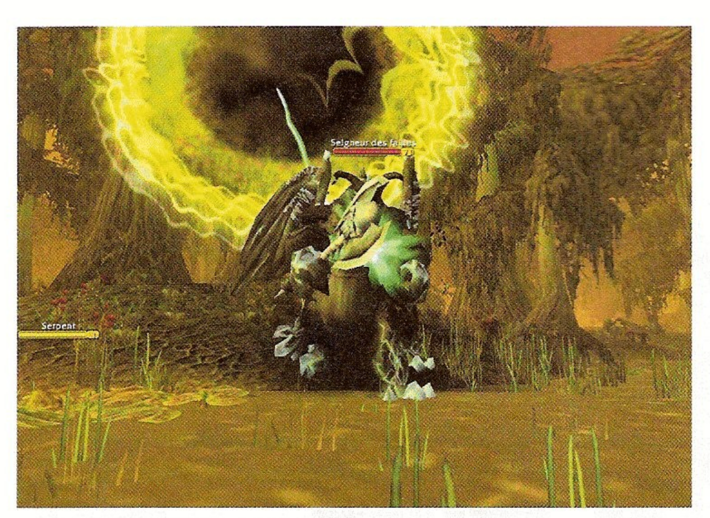
NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	DÉTAILS
Tarentule Croc-noir	67-68	Bête	9 500	+	
Crocilisque des eaux noires	67-68	Bête	9 000	+	
Jaguar sablé	67-68	Bête	9 000	+	Furtif
Assassin infini	70	Guerrier	6 000	++	
Vainqueur infini	70	Lanceur de sorts	5 500	++	Brûlure
Chronomancien infini	70	Lanceur de sorts	4 500	++	Missile des arcanes
Bourreau infini	70	Guerrier/Caster	9 000	++	Points de vie importants
Seigneur des failles A	71 élite	Guerrier	70000	+	Frappe mortelle
Seigneur des failles B	71 élite	Guerrier	70000	+	Saignement (DoT)
Gardien des failles C	71 élite	Lanceur de sorts	60000	+	Éclair de givre ; explosion pyrotechnique
Gardien des failles D	71 élite	Lanceur de sorts	60000	+	Salve de traits de l'ombre
Chronoseigneur Déjà (Boss)	72 élite		95000	+	Décharge des arcanes
Temporus (Boss)	72 élite		115 000	+	Blessure mortelle (débuff soins)
Aeonus (Boss)	72 élite		155 000	+	Souffle de sable ; arrêt du temps

(N4-normal) Le toucher du maître
Prérequis : Les deuxième et troisième fragments
Donnée par : Khadgar > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : apporter la Clé de l'apprenti réparée à Medivh, dans le Noir Marécage
Récompense : +19 000 xp
Note : cette quête concerne l'accès à Karazhan. Il faut cependant terminer l'instance avant de pouvoir parler à Medivh.

(N5-normal) Retour vers Khadgar
Prérequis : Le toucher du maître
Donnée par : Medivh > Le Noir Marécage > Grottes du Temps > Tanaris
Objectif : apporter la Clé du maître à Khadgar, à Shattrath
Récompense : +19 000 xp ; clé d'accès à Karazhan
Note : la résolution de cette quête vous donnera accès à l'instance de raid Karazhan, ainsi qu'à la quête L'Œil pourpre









(N6-normal) Maître des élixirs
Prérequis : avoir la compétence alchimie au niveau 350
Donnée par : Lorokeem > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : apporter 10 Essences d'infinité, 5 Élixirs de défense majeure, 5 Élixirs d'agilité majeure et 5 Élixirs de maîtrise à Lorokeem, à Shattrath
Récompense : +250 réputation Ville basse ; +12 500 xp ; en tant qu'alchimiste, vous gagnez la possibilité d'obtenir parfois des élixirs additionnels, lors de la création d'élixirs
Note : les Essences d'infinité se ramassent sur les cadavres des Seigneurs et Gardiens des faille, dans le Noir Marécage.

LE PAS-À-PAS

La résolution de l'instance consiste à enchaîner dix-huit miniboss (des élites costauds), avec de vrais boss intercalés. Commencez par vous frayer un chemin parmi les tarantules, jaguars et autres crocilisques qui encombrent le décor de l'instance. Nettoyer tous les trash mobs autour des quatre zones où apparaîtront les portails est important, pour éviter les interférences durant les combats qui vont suivre. Notez que le déroulement et les stratégies sont sensiblement identiques pour le mode normal et le mode héroïque de l'instance.
Une fois la place faite nette autour des portails, assurez-vous que le groupe est prêt avant de vous approcher de Medivh : lui adresser la parole déclenche l'événement, et le premier portail apparaît rapidement. Comme tous les suivants, il apparaît aléatoirement sur l'un des quatre spots indiqués sur la carte. Laissez votre tank se diriger sur le Seigneur des failles.

La gestion des portails

Des mobs vont émerger en continu de chacun de ces portails et se diriger vers Medivh. À chaque fois, l'objectif sera double : empêcher les vagues de trash mobs d'atteindre Medivh, et tuer le Seigneur ou Gardien des failles lié au portail et qui le maintient ouvert. Ne perdez pas de vue que l'éliminer au plus vite permet de limiter le nombre d'adds à gérer. Au sixième, douzième et dix-huitième (et dernier) portail, ce sera un boss qui apparaîtra au lieu d'un Seigneur.
Il y a deux types de Seigneur des failles, et tous deux combattent au corps à corps. Ils ont plus de points de vie que les Gardiens, font des dégâts de zone à proximité, et l'un d'entre eux inflige des frappes mortelles.
Ils sont moins à craindre que les deux types de Gardien des failles. Le premier est un Mage qui lance des éclairs de givre et des explosions pyrotechniques. Ces boules de feu sont redoutables, anticipez-les bien, soit en préparant des soins conséquents, soit, s'il vise un Guerrier, par un renvoi de sort bien pratique.
L'autre type de Gardien est un Démoniste, qui envoie régulièrement sur le groupe à proximité une salve de traits de l'ombre qui cause d'importants dommages. Faites attention si vous n'avez pas de Mage pour retirer les malédictions, ce Gardien en pose une qui augmente les dommages de l'ombre de 50 %. Vous pourrez facilement distinguer ces deux types de lanceurs de sorts : le premier porte une petite baguette dorée, le second un bâton orné d'une crosse en forme de crâne.
Le schéma de base comprend un tank et deux dps pour s'occuper du Seigneur ou Gardien, un dps qui se consacre uniquement aux mobs qui se dirigent vers Medivh, et votre soigneur principal entre les deux pôles. Un dps ciblé doit pouvoir suffire à éliminer les trash, à l'exception des trois dragonnets qu'il vaut mieux passer à l'AoE. Si votre groupe ne dispose pas de capacité d'AoE, un Chasseur, un Démo ou un Prêtre ombre (avec un DoT sur chaque dragonnet) pourra assister ponctuellement le joueur chargé des adds.
L'essence de la réussite est ici dans votre rythme. Vagues après vagues de mobs vont mettre votre groupe à rude épreuve ; il faut pouvoir régénérer entre la fin des vagues d'un portail et l'apparition du suivant. Mais le temps dont vous disposez pour cela dépend de la vitesse à laquelle vous abattez l'invocateur du portail. Et les retards s'accumulent… Faites donc vite. Un Prêtre spé ombre, et son toucher vampirique, est très utile. Prévoyez aussi beaucoup de potion de mana.
Si vous respectez le rythme effréné de l'instance en héroïque, il ne devrait pas y avoir plus d'un pack de dragonnets par portail. Notez qu'il n'y a plus de dragonnets à partir du treizième portail. Mais méfiez-vous des Chronomanciens infinis, qui infligent des dommages des arcanes assez importants. Si vous êtes en difficulté, laissez s'échapper les bourreaux infinis, pour vous concentrer sur un boss ou un miniboss.
Medivh est protégé par un bouclier dont l'état est indiqué par un pourcentage. Quand le pourcentage passe à zéro, Medivh n'est plus protégé et meurt avec le prochain coup qui lui est porté : l'instance est alors définitivement un échec. Il ne vous reste plus qu'à la réinitialiser. En héroïque, attendez quelques minutes.

Les chrono-balises

Pour vous donner un bon coup de pouce dans les moments difficiles (et ils ne manqueront pas !), le PNJ Sa'at remet une chrono-balise à chaque membre du groupe qui vient lui parler. N'oubliez donc pas de la prendre au début de l'instance. Quand vous l'utilisez, elle fait apparaître un puissant dragon qui nettoie la zone à proximité de lui. Attention, elle ne fonctionne pas contre les trois boss de l'instance. Par contre, n'hésitez pas à la placer près de Medivh si, par exemple, vous êtes un peu débordé par les adds pendant un combat contre un boss. Il faut voir ces balises comme des outils de gestion de votre rythme. Vous pouvez donc également les utiliser pour nettoyer les adds à la fin d'une vague pour vous ménager un temps de régénération un peu plus long, ou pour les gérer pendant que vous êtes confronté à un Gardien de type Démoniste, qui font très mal et qu'il faut tuer rapidement. Gardez cependant en tête que vous n'en avez au maximum qu'une par joueur.

Chronoseigneur Déjà (1)

Au sixième portail, vous aurez affaire au premier boss, le plus facile de l'instance. Autant que possible, placez-vous à distance maximale de sa décharge des arcanes, qui inflige des dégâts en chaîne et vous attire à lui. Il place également un débuff qui diminue les vitesses d'attaque et de mouvement. Il ne devrait pas poser de problème : éliminez-le rapidement pour pouvoir profiter d'une courte pause régénération.

Temporus (2)

Le deuxième boss apparaît avec le douzième portail. Assurez-vous de l'engager avec le maximum de vie et de mana, car il s'agit d'un rude combat. La grosse difficulté provient du débuff qu'il place sur sa cible principale (normalement le MT) : une frappe mortelle qui supprime 10 % des soins reçus, et qui peut s'additionner jusqu'à 10 fois. Il faut donc pouvoir off-tanker le boss au milieu du combat, et créer une alternance qui laisse le temps au tank principal de voir se dissiper le débuff de la frappe mortelle avant de récupérer Temporus. Une autre solution, en fonction de la composition de votre groupe, peut consister à ouvrir le combat avec deux off-tanks, puis laisser le MT terminer le combat. Dans cette optique, un Druide féral, un Paladin spé protection, un deuxième Guerrier ou bien un Voleur en mode évasion feront parfaitement l'affaire. Cerise sur le gâteau, le boss n'est pas sensible à la provocation… Il vous faudra donc trouver d'autres moyens de générer de la menace, et dans tous les cas la gérer avec précision. Assurez-vous que les dps qui ne tankent pas et les soigneurs restent en retrait dans la liste d'aggro. Temporus est un boss difficile, il faut que tout le groupe s'y consacre pour le tomber au plus vite. Pour ce combat uniquement, vous pouvez donc prendre le risque de laisser les mobs se diriger vers Medivh pendant que vous tuez le boss : vous utiliserez ensuite une ou deux chrono-balises pour les nettoyer. Cela suppose tout de même qu'il reste, à ce stade, à ce pauvre Medivh un pourcentage de bouclier décent.

La dernière vague de portails

S'il n'y a plus de dragonnets à partir du treizième portail, et si tout semble bien se passer, restez sur vos gardes. En effet, en héroïque, le seizième et le dix-septième portails s'ouvriront quasiment simultanément. Une seule solution : placer judicieusement vos chrono-balises restantes et vous focaliser sur les Seigneurs des failles restants pour les descendre rapidement. Enfin, le dernier portail s'ouvre, libérant le troisième et dernier boss.

Aeonus (3)

Il apparaît seul, et se dirige directement vers Medivh. Si le bouclier est encore actif, vous pouvez l'utiliser comme marge pour régénérer complètement. Ce dernier boss ne devrait plus, à ce niveau, poser de problème majeur, si vous anticipez bien sa capacité à geler le temps. Régulièrement, ce sort paralyse tout le groupe durant 3 à 4 secondes, temps qu'Aeonus met à profit pour assaisonner votre MT. De temps à autre, il libère également un souffle de sable en face de lui, causant des dommages élevés et une diminution de la vitesse d'attaque. Pour peu que le tank soit maintenu continuellement au maximum de sa vie, et que les soigneurs prennent la précaution de lui poser un soin sur la durée avant un arrêt du temps, il ne devrait pas y avoir de mauvaise surprise.

PHAT LOOT

Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	BOSS	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc long du crépuscule de Melmorta	arc	68	++	(1)	Chronoseigneur Déjà	dps 64.5 (135-252 x 3) / +15 END / +30 P.att
Grand bâton du sang igné	bâton 2m	70	++	(3)	Aeonus	dps 63 (106-197 x 2.4) / +42 END +42 INT / +28 scrit / +121 sorts & soins
Restaurateur d'époque	bâton 2m	68	++	(2)	Temporus	dps 59.9 (100-188 x 2.4) / +37 END +35 INT / +227 soins / +12 mana l 5s
Épée changeante de Latro	épée 1m	70	++	(3)	Aeonus	dps 71.8 (70-131 x 1.4) / +15 AGI / +14 à la compétence Épées / +26 P.att
Lame du millénaire	épée 1m	68	++	(2)	Temporus	dps 69.5 (97-181 x 2) / +19 END / +21 résil

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	BOSS	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Mantelet des trois terreurs	épaule	68	++	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 114 / +29 END +25 INT / +12 toucher sorts / +29 sorts & soins
Kilt d'abjuration de Khadgar	jambes	68	++	(2)	Temporus	arm 133 / +20 END +22 INT +15 ESP / +36 sorts & soins / ●●● > +5 sorts & soins
Couronne gravée au mana (Set)	tête	70	++	(3)	Aeonus	arm 127 / +27 END +20 INT / +15 péné sorts / +34 sorts & soins / ●● > +4 résil
CUIR						
Protège-épaules dorés par le soleil	épaule	68	++	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 214 / +25 AGI +26 END / +15 toucher / +48 P.att
Pantalon de Reflet-de-Lune	jambes	70	++	(3)	Aeonus	arm 256 / +25 FOR +16 AGI +24 END +25 INT +23 ESP / +55 soins
Manicles d'assassinat (Set)	mains	70	++	(3)	Aeonus	arm 183 / +25 AGI +24 END / +17 toucher / +50 P.att
Capuche de l'innocent	tête	70	++	(3)	Aeonus	arm 237 / +28 END / +30 esq / +31 résil / +52 P.att
MAILLES						
Brassards d'éruption primordiale	poignets	70	++	(3)	Aeonus	arm 285 / +15 END +18 INT / +37 soins / +6 mana l 5s
Heaume de la désolation (Set)	tête	70	++	(3)	Aeonus	arm 530 / +21 END +25 INT / +14 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 toucher
Masque du feu intérieur	tête	68	++	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 516 / +30 END +33 INT / +22 scrit / +37 sorts & soins
Harnais de bataille du Crâne ricanant	torse	68	++	(2)	Temporus	arm 635 / +28 AGI +29 END +20 INT / +40 P.att / ●●● > +2 mana l 5s
PLAQUES						
Espauliers du vol cramoisi	épaule	70	++	(3)	Aeonus	arm 873 / +40 FOR +28 END
Cuissards de l'audacieux (Set)	jambes	68	++	(3)	Aeonus	arm 1 019 / +31 FOR +19 AGI +45 END / +26 déf
Cuissards du vertueux (Set)	jambes	70	++	(3)	Aeonus	arm 1 019 / +27 END +24 INT / +26 déf / +10 mana l 5s / +28 sorts & soins
CAPES						
Burnou des Âges changeants	dos	68	++	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 216 / +15 END / +26 déf / +29 bloc

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	BOSS	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Sablier du détrameur (U)	bijou	68	++	(2)	Temporus	+32 ccrit / coup critique > chance d'augmenter la puissance d'attaque de 300 (10 s)
Scarabée du cycle infini (U)	bijou	70	++	(3)	Aeonus	+70 soins / sorts de soins > chance d'augmenter votre score de hâte des sorts de 320 (6 s).
Anneau de précision spirituelle (U)	doigt	68	++	(1)	Chronoseigneur Déjà	+13 END +18 INT +15 ESP / +7 mana l 5s
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Aeonus	Composant de nombreux items de craft de BC
TENUS MAIN GAUCHE						
Lampe cœur-stellaire	tenu mg	68	++	(2)	Temporus	+17 END +18 INT / +12 toucher sorts / +22 sorts & soins

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	BOSS	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc long du crépuscule de Melmorta	arc	68	(1)	Chronoseigneur Déjà	dps 64.5 (135-252 x 3) / +15 END / +30 P.att
Grand bâton du sang igné	bâton 2m	70	(3)	Aeonus	dps 63 (106-197 x 2.4) / +42 END +42 INT / +28 scrit / +121 sorts & soins
Restaurateur d'époque	bâton 2m	68	(2)	Temporus	dps 59.9 (100-188 x 2.4) / +37 END +35 INT / +227 soins / +12 mana l 5s
Épée changeante de Latro	épée 1m	70	(3)	Aeonus	dps 71.8 (70-131 x 1.4) / +15 AGI / +14 à la compétence Épées / +26 P.att
Lame du millénaire	épée 1m	68	(2)	Temporus	dps 69.5 (97-181 x 2) / +19 END / +21 résil
Lame quantique	épée 2m	70	(3)	Aeonus	dps 102.6 (287-431 x 3.5) / +30 END / +100 P.att / +28 ccrit

ARMURES	TYPE	NIV	BOSS	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Mantelet des trois terreurs	épaule	68	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 114 / +29 END +25 INT / +12 toucher sorts / +29 sorts & soins
Braies de l'occultiste	jambes	70	(3)	Aeonus	arm 142 / +33 END +21 INT / +21 scrit / +35 sorts & soins / ●●● > +5 sorts & soins
Kilt d'abjuration de Khadgar	jambes	68	(2)	Temporus	arm 133 / +20 END +22 INT +15 ESP / +36 sorts & soins / ●●● > +5 sorts & soins
Couronne gravée au mana (Set)	tête	70	(3)	Aeonus	arm 127 / +27 END +20 INT / +15 péné sorts / +34 sorts & soins / ●● > +4 résil
CUIR					
Protège-épaules dorés par le soleil	épaule	68	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 214 / +25 AGI +26 END / +15 toucher / +48 P.att
Pantalon de Reflet-de-Lune	jambes	70	(3)	Aeonus	arm 256 / +25 FOR +16 AGI +24 END +25 INT +23 ESP / +55 soins
Manicles d'assassinat (Set)	mains	70	(3)	Aeonus	arm 183 / +25 AGI +24 END / +17 toucher / +50 P.att
Ceinturon du dispensateur de mort	taille	70	(3)	Aeonus	arm 179 / +27 AGI +27 END / +54 P.att / +18 toucher
Capuche de l'innocent	tête	70	(3)	Aeonus	arm 237 / +28 END / +30 esq / +31 résil / +52 P.att
MAILLES					
Brassards d'éruption primordiale	poignets	70	(3)	Aeonus	arm 285 / +15 END +18 INT / +37 soins / +6 mana l 5s
Heaume de la désolation (Set)	tête	70	(3)	Aeonus	arm 530 / +21 END +25 INT / +14 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 toucher
Masque du feu intérieur	tête	68	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 516 / +30 END +33 INT / +22 scrit / +37 sorts & soins
Harnais de bataille du Crâne ricanant	torse	68	(2)	Temporus	arm 635 / +28 AGI +29 END +20 INT / +40 P.att / ●●● > +2 mana l 5s
PLAQUES					
Espauliers du vol cramoisi	épaule	70	(3)	Aeonus	arm 873 / +40 FOR +28 END
Cuissards de l'audacieux (Set)	jambes	68	(3)	Aeonus	arm 1 019 / +31 FOR +19 AGI +45 END / +26 déf
Cuissards du vertueux (Set)	jambes	70	(3)	Aeonus	arm 1 019 / +27 END +24 INT / +26 déf / +10 mana l 5s / +28 sorts & soins
Ceinturon des Hauts faits	taille	70	(3)	Aeonus	arm 713 / +36 END +23 INT / +19 sorts & soins / +6 mana l 5s / +21 déf
CAPES					
Burnou des Âges changeants	dos	68	(1)	Chronoseigneur Déjà	arm 216 / +15 END / +26 déf / +29 bloc

AUTRES	TYPE	NIV	BOSS	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Sablier du détrameur (U)	bijou	68	(2)	Temporus	+32 ccrit / coup critique > chance d'augmenter la puissance d'attaque de 300 (10 s)
Scarabée du cycle infini (U)	bijou	70	(3)	Aeonus	+70 soins / sorts de soins > chance d'augmenter votre score de hâte des sorts de 320 (6 s)
Anneau de précision spirituelle (U)	doigt	68	(1)	Chronoseigneur Déjà	+13 END +18 INT +15 ESP / +7 mana l 5s
GEMMES					
Opale de feu luisante (U)	orange (J/R)	NA	(3)	Aeonus	+5 AGI / +4 toucher
Opale de feu rougeoyante (U)	orange (J/R)	NA	(3)	Aeonus	+5 par / +4 déf
Tanzanite luminescente (U)	violette (R/B)	NA	(3)	Aeonus	+6 END / +6 sorts & soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(3)	Aeonus	Composant de nombreux items de craft de BC
TENUS MAIN GAUCHE					
Lampe cœur-stellaire	tenu mg	68	(2)	Temporus	+17 END +18 INT / +12 toucher sorts / +22 sorts & soins

Le Méchanar



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès des Sha'tar pour empocher la Clé dimensionnelle et accéder au mode héroïque de cette instance.

Première instance du complexe du Donjon de la Tempête, le Méchanar sera une de vos premières destinations lorsque vous commencerez à vous intéresser au mode héroïque. En effet, le début de cette instance est tout à fait propice pour récolter rapidement les fameux Insigne de justice.

- Inutile de préciser que, pour accéder à cette instance, il vous faut une monture volante…
- La composition idéale pour réussir ce challenge n'est pas fixe (et heureusement !). Cependant, voici celle qui paraît la plus optimale. En guise de tank, un Guerrier protection est ici indispensable. Pour les soigneurs, la meilleure combinaison semble être un Druide spé restauration assisté d'un Prêtre spé ombre. Enfin, pour tuer toutes les joyeusetés que vous ne manquerez pas de croiser, un duo Mage/Démoniste semble le plus approprié, et de loin.
- Niveaux consommables, mention spéciale à la potion de bouclier de pierre supérieure (2 000 armure) si votre Guerrier est un peu léger en armure pour le premier boss.
- Pour les robots (Destructeur Forge-tempête en particulier), soyez attentifs à bien interrompre leurs lancements de sorts, qui sont très rapides (de l'ordre d'1,5 seconde). Concernant ces mêmes robots, attention à leur zone d'aggro, qui est TRÈS grande.
- Pour les groupes d'elfes de sang (Médecin, Lieur de néant, Centurion ou Pourfendeur) il faut absolument contrôler le Lieur de néant sous peine de voir apparaître des élémentaires d'arcanes très dangereux. Tout le dps doit être concentré sur le Médecin, et le Guerrier s'occupe des Centurions/Pourfendeurs (attention au tourbillon cependant).
- Évitez un maximum de monstres en longeant les murs. A priori, il vaut mieux passer sur la gauche dès le départ de l'instance, puisque une grande majorité des joueurs est habituée comme ça, autant ne pas changer leurs habitudes.
- Pour un groupe très bien équipé et sérieux, l'instance devrait durer entre 1 h 30 et 2 heures. Si vous êtes léger en équipement de qualité, prévoyez 3 heures pour une progression prudente, et en comptant un échec sur chaque boss.
- Juste en dessous de l'instance se trouve la ville gobeline de Cosmovrille, où vous rencontrerez un réparateur auquel vous parlerez après chaque échec.
- Ne libérez pas votre esprit si votre Prêtre/Paladin/Chaman est toujours en vie ! Vous ne revenez pas en forme de fantôme dans cette instance, une fois mort. Absolument indispensable, si jamais les premiers packs de l'instance ont déjà réapparu et que vous souhaitez continuer…

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) « Comment pénétrer dans l'Arcatraz »
Prérequis : quête « Livraison spéciale à Shattrath », donnée par à Image du Prince-nexus Haramad à Foudreflèche (Raz-de-Néant) (voir guide Arcatraz)
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terrokar
Objectif : récupérer les pièces supérieure et inférieure de la clé de L'Arcatraz à Méchanar et La Botanica

Récompenses : +1 000 réputation Les Sha'tar ; cape soigneur ou ceinture (tissu, cuir, mailles ou plaques). Voir tableau phat loot.
Note : vous trouverez la partie inférieure de la clé sur le dernier boss du Méchanar, mais avant de valider cette quête, il vous faudra aussi terminer La Botanica afin de récupérer également la partie supérieure de la clé.

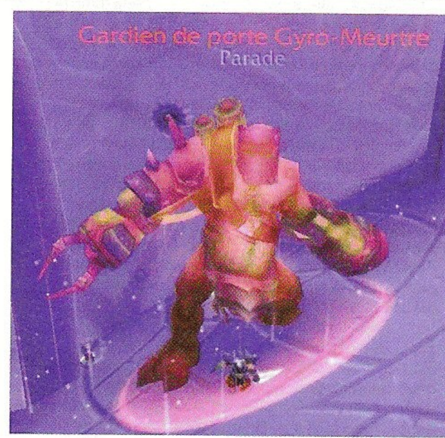
(N2-normal) « Tout frais du Méchanar »
Prérequis : quête « Éclat de la plaie des Illidari », obtenue via un objet ramassé sur le Surveillant Fendrescie (vallée d'Ombrelune)
Donnée par : David Wayne > Forêt de Terrokar
Objectif : ramener une Cellule de mana surchargée à David Wayne
Récompense : voir tableau phat loot

LE PAS-À-PAS

Il est temps désormais de pénétrer dans le Méchanar. Pullez le robot du centre pour commencer. Attention, ça tape d'emblée très fort, certains coups peuvent atteindre les 6 000 sur de la plaque, donc soyez concentrés dès le départ. Il serait également utile de définir un ordre pour les joueurs qui peuvent interrompre les sorts des robots ayant la capacité de faire excessivement mal. Ensuite, occupez-vous du pack d'elfes de sang de gauche, en prenant garde à ce que le Patrouilleur soit bien au fond de la zone au moment du tir d'aggro. À noter, « affliction instable », une magie offensive lancée par le Pourfendeur à ne surtout pas dissiper, sous peine de recevoir une belle claque d'environ 5 000 dégâts. Un Médecin à métamorphoser, un Pourfendeur à tanker, et hop, les gardes suivants sont gérés. Encore deux elfes à tuer.

Gardien de la porte Gyro-meurtre (1)

Vous pourrez apercevoir le Gardien de la porte Gyro-meurtre par un entrebâillement sur votre droite (1). Il lance des lames (1 000 dégâts environ) assez souvent sur le groupe, donc il faut le retourner dos à la majeure partie du groupe afin d'en réduire la fréquence. Au corps à corps, il lancera un flot de fluide mécanique qui a pour effet de réduire le temps entre les attaques et l'armure de 35 %. Aucune stratégie particulière pour ce « miniboss », contentez-vous de bien assurer les soins sur votre Guerrier. Pullez-le par cet interstice, et ramenez-le un peu en arrière où vous pourrez le tanker dans de meilleures conditions. Une fois achevé, commencez votre moisson d'Insigne de justice et prenez le Cristal dentelé bleu, qui vous servira plus tard.



Continuez sur le chemin longeant le mur de gauche de l'instance. Sur votre droite, deux Casseurs, deux Bricoleurs et un Ingénieur elfe vous attendent. Un mouton sur l'humanoïde, un bannissement sur un des deux casseurs si possible, et un Guerrier qui fonce dans le tas et qui en tient un maximum, en priant que le soin puisse suivre. Voilà une bonne façon de gérer ce pack ! Un robot et trois elfes plus tard, le premier boss est en vue. Il vous faudra d'abord affronter un nouveau troupeau démoniaque, quatre bricoleurs, tout d'abord, puis un autre 2/2/1 identique à celui vu précédemment. Si jamais votre groupe comporte un Voleur, alors, il se fera une joie d'ouvrir le coffre en adamantite cerclé qui se trouve ici. Vous pouvez dès à présent ramasser la Cellule de mana surchargée pour votre quête N2.

LES MONSTRES DU MÉCHANAR

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Patrouilleur Forge-tempête	71 élite	Guerrier	35 000	-	Renverser
Centurion garde-sang	70 élite	Guerrier	20 000	-	Affliction instable
Lieur de néant cherche-soleil	70 élite	Caster	15 000	+++	Invocation d'élémentaires d'arcane
Médecin garde-sang	69 élite	Soigneur	15 000	++	Sommeil
Pourfendeur garde-sang	70 élite	Guerrier	20 000	+	Tourbillon, fondre armure
Casseur du Méchanar	70 élite	Guerrier		-	distraction
Ingénieur cherche-soleil	69 élite	Guerrier		-	
Bricoleur du Méchanar	69	Guerrier	9 000	+	Aggro de proximité, jette des bombes
Destructeur Forge-tempête	71 élite	Guerrier	85 000	-	Poing chargé
Astromage cherche-soleil	69 élite	Caster	21 500	++	Bouclier de feu

Le Mécano-seigneur Capacitus (3)

Le Mécano-seigneur Capacitus est loin d'être un enfant de chœur. Il est là pour vous cogner, et il ne le fait pas à moitié. Ses attaques physiques font entre 3 000 et 7 000 dégâts sur le tank, ce qui nécessite une puissance de soin assez importante. Deux boucliers sont activés chez lui en alternance ; un vert qui renvoie 100 % des dégâts magiques, et un rouge qui fait 750 dommages au corps à corps. Très régulièrement, des bombes jaunes apparaissent et se déplacent sur le champ de bataille. Après plusieurs secondes, elles explosent dans un AoE d'arcane. En héroïque, sachez que, s'il est toujours en vie au bout de deux minutes, alors vous aurez la joie de connaître sa fureur berserk, et là, le mur protecteur sera votre unique chance de salut s'il reste plus de 10 % à descendre... Enfin, pour terminer, une petite capacité pour pimenter le tout, toujours en héroïque. Il met un débuff à la Thaddius, pour ceux d'entre vous qui ont la chance de connaître ce combat. C'est en fait une charge électrique positive ou négative selon les personnes. Lorsque deux personnes de signes opposés sont proches l'une de l'autre, elles s'infligent 2 000 points de dégâts toutes les 5 secondes. En revanche, deux mêmes signes vont mutuellement booster leur potentiel de dommages.
Placez le boss face au raid, et lancez le dps dès que possible. Faites bien attention aux bombes (le MT n'est pas obligé de se déplacer, il vaut mieux qu'il reste fixe). Il faut absolument que vous jouiez avec les charges électriques, car cela boostera considérablement la puissance de feu du groupe. Votre Mage peut utiliser son sort de détection de la magie, vous serez alors prévenu en ce qui concerne ses deux boucliers. Si jamais vous arrivez dans la phase enragée et qu'il reste entre 5 et 15 % de vie à Capacitus, alors, votre Guerrier devra utiliser son mur protecteur afin de le tuer à coup sûr. Si vraiment vous êtes trop juste en ce qui concerne l'équipement et que ça ne passe pas, alors, sachez qu'il y a un moment plus simple pour venir à bout de Capacitus. Beaucoup moins glorieux mais qui a le mérite d'être efficace. Lorsque vous pullez le boss, ramenez-le dans la salle précédente. Une fois l'aggro correctement tenue, votre Guerrier saute sur les deux caisses roses transparentes, et le reste du groupe, en haut de la rampe. Vous voilà immunisé aux bombes, ce qui devrait vous aider pas mal, même si le combat n'a plus la même saveur... N'oubliez pas l'Insigne de justice avant de passer à la suite.

Le Gardien de porte Main-en-fer (2)

Tout de suite après, vous pourrez grimper la rampe droite et enchaîner sur le Gardien de porte Main-en-fer, qui est la dernière étape de votre collecte d'insignes « faciles ». Un peu plus costaud que son collègue. Il a un sort de zone que vous pouvez éviter en le déplaçant très rapidement. Il se met régulièrement un buff de rage, que vous pourrez purger grâce à un Chaman si vous en avez un sous la main. Prenez bien votre insigne, mais également le Cristal dentelé rouge que vous assemblerez avec le bleu précédemment ramassé afin de créer la clé de la cache de la Légion. Après cette nouvelle victoire, l'ascenseur est désormais fonctionnel, et vous pouvez le rejoindre. Ouvrez la cache de la Légion (A) et





obtenez un objet bleu (à noter, des épaulettes soigneur et une cape dps en particulier).
Nettoyez les deux astromages qui gardent l'ascenseur (B), votre Mage devra s'habituer à leur voler leur bouclier de feu, bien pratique pour la suite. Empruntez l'ascenceur. Faites place nette en tuant le robot qui patrouille ainsi que le pack de quatre elfes au fond de la salle. Pour cela, un mouton sur un des lanceurs de sort, le Guerrier s'occupe de ses deux homologues elfes, et le reste du groupe tue le second Mage. Vous aurez maintenant tout le loisir de déplacer la dame qui vous regarde de travers comme bon vous semble.

La néantomancienne Sepethrea (4)

Autant vous prévenir tout de suite, le combat qui s'annonce est en grande partie basé sur la chance. Explications. La néantomancienne Sepethrea a les capacités suivantes : dès le pull, elle fait apparaître trois élémentaires de feu (deux seulement en mode normal, et qui se déplacent lentement). Ces élémentaires (insensibles à la peur et au bannissement) ciblent un joueur et le suivent pendant un certain temps, après quoi, ils s'arrêtent, font un sort de zone et repartent vers une nouvelle cible. Si d'aventure deux des élémentaires avaient la bonne idée de cibler votre soigneur (pour peu qu'il soit seul, c'est la catastrophe...), alors, vous êtes déjà dans de sales draps avant même d'avoir commencé le dps. De plus, Sepethrea fait également une projection du MT avec des dégâts d'arcane, donc soyez très vigilants à l'aggro qui ne sera pas stable, alors qu'en plus vous savez que vous devez faire un maximum de dommages le plus rapidement possible... Tankez-la à son emplacement d'origine et commencez à l'attaquer dès que possible. Il faut que les gens ciblés par les élémentaires bougent le plus vite possible dans toute la salle afin de les éviter, eux et leur traînée de feu (tout en continuant le dps sur Sepethrea, bien sûr...). Ce combat est loin d'être évident, et c'est vraiment l'anarchie totale. Des potions de protection contre le feu supérieur seront bien utiles, et éventuellement quelques pièces d'équipements adaptées à ce genre de situation, si d'aventure vous aviez déjà dépensé quelques Insigne de justice à Shattrath.

Attention, une fois la néantomancienne vaincue, n'avancez pas trop hâtivement. En effet, votre présence sur le pont (3) lance l'event du dernier boss : Pathaleon le Calculateur. Prenez donc bien soin de régénérer vie et mana avant d'aller plus en avant. Le plus dur est à venir, mais au moins sachez que la chance ne sera pour rien dans ce qui va suivre. Seules votre organisation et vos capacités de réaction pourront désormais vous faire parvenir à la fin de ce dernier combat. Voici la situation : un pont sur lequel s'enchaînent des vagues de monstres de plus en plus difficiles pour enfin terminer sur l'arrivée du boss final. Comme dit l'expression, facile à dire... Le maître mot pour ce genre de combat : la régénération.
Commencez par métamorphoser le premier jeteur de sorts qui se présente (Lieur du néant en priorité), puis tuez les autres elfes un par un. Soyez autonomes, utilisez au maximum les bandages, les pierres de soins et les consommables classiques. Assurez-vous de toujours garder le dernier ennemi métamorphosé en mouton (ou cochon, ou tortue, ou ce que vous voulez) afin de remonter vos barres au maximum en vue du groupe suivant. N'avancez pas trop vite, vous hypothéqueriez votre unique chance de passer hors combat pour boire/manger, en effet, ça ne dure que quelques instants, donc saisissez cette opportunité dès qu'elle se présente. Il y a, en fait, deux grosses vagues de monstres composées telles quelles : quatre elfes de sang, un robot Forge-tempête puis encore trois elfes.

Pathaleon le Calculateur (5)

Une fois le dernier groupe achevé aucun répit ne vous est accordé, Pathaleon le Calculateur se précipite sur vous (n'oubliez pas la régén sur le dernier mouton, et de voler le bouclier de feu d'un astromage !).
Ses attaques spéciales sont un silence de zone, un contrôle mental qui dure 7 secondes et ne peut pas être contré, et, surtout, il fait surgir des adds qui ont beaucoup de vie mais qui disparaissent si Pathaleon est tué. Deux solutions possibles en fonction de votre composition de groupe. La première consiste à utiliser le sort volé de l'astromage pour tuer les monstres qui arrivent tandis que le reste du groupe attaque le boss. La seconde est que tout le monde tape sur Pathaleon afin de le tuer très vite, et que les mobs soient gérés via les sorts de peur des Prêtres/Guerriers/Démonistes ainsi que les novas/pièges de glace. Une fois vaincu, Pathaleon saura vous récompenser. En effet, vous aurez peut-être la chance de gagner votre casque T0 70 (Chasseur, Mage et Paladin) ou votre tunique (Druide et Voleur). Sachez que vous avez également la possibilité de voir tomber trois gemmes épiques uniques, mais aussi et surtout une magnifique épée de tank (voir tableau). Enfin, n'oubliez pas de ramasser la partie inférieure de la clé d'Arcatraz pour la quête N1.

PHAT LOOT

- Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.
- Notez que les deux mini-boss (les Gardiens Main-en-fer et Gyro-meurtre) lâchent chacun un Insigne de Justice.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Fusil de précision téléscopique	arme à feu	70	+	(3)	Pathaleon	dps 66.3 (139-259 x 3) / +13 AGI / +28 P.att
Hyper-faucheuse du rat du plasma	arme d'hast	70	++	(1)	Capacitus	dps 93.3 (261-392 x 3.5) / +42 FOR +45 END / +26 ccrit
Grièche du Néant	armes de jet	70	++	(2)	Sepethrea	dps 66.6 (85-128 x 1.6) / +15 END / +16 ccrit
Magelame de la plaie des Illidari	dague 1m	NA	NA	NA	Quête N2	dps 41.4 (51-165 x 2.6) / +12 END +11 INT / +20 scrit / +185 dégâts sorts vs Démons
Dague de la plaie des Illidari	dague md	NA	NA	NA	Quête N2	dps 71.1 (90-168 x 1.8) / +93 P.att vs Démons
Fil du cosmos	épée 1m	70	+	(3)	Pathaleon	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +13 END / +16 ccrit / +30 P.att
Claymore de la plaie des Illidari	épée 2m	NA	NA	NA	Quête N2	dps 93.2 (276-414 x 3.7) / +34 END / +37 ccrit / +150 P.att vs Démons
Courroux de mana	épée md	70	+	(3)	Pathaleon	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / arm 60 / +24 END +18 INT / +126 sorts & soins
Épée large de la plaie des Illidari	épée md	NA	NA	NA	Quête N2	dps71.7 (135-252 x 2.7) / +93 P.att vs Démons
Stellaris	hache 1m	70	++	(2)	Sepethrea	dps 71.6 (95-177 x 1.9) / +21 AGI +12 END / +22 P.att
Marteau du pénitent	masse md	70	++	(1)	Capacitus	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / +16 INT +13 ESP / +227 soins / +6 mana l 5s

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Don d'A'dal	taille	NA	NA	NA	Quête N1	arm 88 / +25 INT / +21 scrit / +34 sorts & soins
Capuche d'incantateur (Set)	tête	70	+	(3)	Pathaleon	arm 127 / +15 END +27 INT +17 ESP / +19 scrit / +29 sorts & soins / ● ● > +4 ESP
CUIR						
Espauliers griffe-lunaire	épaule	70	++	(1)	Capacitus	arm 219 / +33 END +26 INT +17 ESP / +29 sorts & soins
Ceinture de précision naaru	taille	NA	NA	NA	Quête N1	arm 164 / +25 AGI / +21 esq / +15 toucher / +44 P.att
Capuche d'incantateur (Set)	tête	70	+	(3)	Pathaleon	arm 127 / +15 END +27 INT +17 ESP / +19 scrit / +29 sorts & soins / ● ● > +4 ESP
Robe de Reflet-de-Lune (Set)	torse	70	+	(3)	Pathaleon	arm 292 / +25 FOR +16 END +17 INT +14 ESP / ● ● ● > +4 ccrit
Tunique d'assassinat (Set)	torse	70	+	(3)	Pathaleon	arm 292 / +28 AGI +21 END / +54 P.att / ● ● ● > +4 esq
MAILLES						
Kilt de la terre en fusion	jambes	70	+	(3)	Pathaleon	arm 570 / +24 END +32 INT / +40 sorts & soins / +10 mana l 5s
Ceinture de champion de Shattrath	taille	NA	NA	NA	Quête N1	arm 367 / +22 INT / +15 toucher / +21 ccrit / +50 P.att
Casque de seigneur des bêtes (Set)	tête	70	+	(3)	Pathaleon	arm 530 / +25 AGI +21 END +22 INT / +50 P.att / ● ● > +2 mana l 5s
PLAQUES						
Sangle de redresseur de torts sha'tari	taille	NA	NA	NA	Quête N1	arm 655 / +33 END / +20 déf / +24 bloc / +29 bbloc
Heaume du vertueux (Set)	tête	70	+	(3)	Pathaleon	arm 946 / +30 END +20 INT / +21 déf / +23 sorts&soins / +6 mana l 5s / ● ● > +4 INT
Cuirasse crâne-de-jade	torse	70	++	(2)	Sepethrea	arm 1164 / +30 FOR +50 END / +25 déf / +23 bloc
CAPES						
Cape d'anachorète sha'tari	dos	NA	NA	NA	Quête N1	arm 78 / +27 INT / +37 soins
Cape d'arcanie de Baba	dos	70	+	(3)	Pathaleon	arm 78 / +15 END +15 INT / +14 scrit / +22 sorts & soins
Cape en thorium tissé	dos	70	++	(1)	Capacitus	arm 318 / +35 END

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Boulier des probabilités agressives	bijou	70	++	(3)	Pathaleon	+64 P.att / ut > +260 hâte (10s)
Chaîne prismatique d'ingé. dimensionnelle	cou	70	++	(1)	Capacitus	+17 END +18 INT / +16 scrit / +19 sorts & soins
Anneau de défense de Dath'Remar (U)	doigt	70	++	(3)	Pathaleon	+15 END / +15 bloc / +39 bbloc
Bague de vie cosmique (U)	doigt	70	++	(2)	Sepethrea	+57 soins / +7 mana l 5s
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	-	(3)	Pathaleon	Composant de nombreux items de craft de BC
TENUS MAIN GAUCHE						
Manuel du Néantomancien	tenu mg	70	++	(2)	Sepethrea	+12 END +15 INT / +19 scrit / +21 sorts & soins
AUTRES						
Chevalière Solfurie	réputation	NA	++	(2/3)	Sepethrea/Pathaleon	Réputation Clairvoyants
Tome des arcanes	réputation	NA	+	(2/3)	Sepethrea/Pathaleon	Réputation Clairvoyants

HEROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Fusil de précision téléscopique	arme à feu	70	(3)	Pathaleon	dps 66.3 (139-259 x 3) / +13 AGI / +28 P.att
Hyper-faucheuse du rat du plasma	arme d'hast	70	(1)	Capacitus	dps 93.3 (261-392 x 3.5) / +42 FOR +45 END / +26 ccrit
Grièche du Néant	armes de jet	70	(2)	Sepethrea	dps 66.6 (85-128 x 1.6) / +15 END / +16 ccrit
Fil du cosmos	épée 1m	70	(3)	Pathaleon	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +13 END / +16 ccrit / +30 P.att
La Dévoreuse du soleil (U)	épée 1m	70	(3)	Pathaleon	dps 78.7 (88-164 x 1.6) / +21 END / +12 déf / +18 esq
Courroux de mana	épée md	70	(3)	Pathaleon	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / arm 60 / +24 END +18 INT / +126 sorts & soins
Stellaris	hache 1m	70	(2)	Sepethrea	dps 71.6 (95-177 x 1.9) / +21 AGI +12 END / +22 P.att
Marteau du pénitent	masse md	70	(1)	Capacitus	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / +16 INT +13 ESP / +227 soins / +6 mana l 5s

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Botte du pieux	pied	70	(3)	Pathaleon	arm 117 / +21 END / +25 INT / +22 ESP / +59 soins
Capuche d'incantateur (Set)	tête	70	(3)	Pathaleon	arm 127 / +15 END +27 INT +17 ESP / +19 scrit / +29 sorts & soins / ● ● > +4 ESP
CUIR					
Espauliers griffe-lunaire	épaule	70	(1)	Capacitus	arm 219 / +33 END +26 INT +17 ESP / +29 sorts & soins
Robe de Reflet-de-Lune (Set)	torse	70	(3)	Pathaleon	arm 292 / +25 FOR +16 END +17 INT +14 ESP / ● ● ● > +4 ccrit
Tunique d'assassinat (Set)	torse	70	(3)	Pathaleon	arm 292 / +28 AGI +21 END / +54 P.att / ● ● ● > +4 esq
MAILLES					
Jambière du conquérant	jambes	70	(3)	Pathaleon	arm 1057 / +34 FOR / +30 END / +20 ccrit / ● ● ● > +4 toucher
Kilt de la terre en fusion	jambes	70	(3)	Pathaleon	arm 570 / +24 END +32 INT / +40 sorts & soins / +10 mana l 5s
Casque de seigneur des bêtes (Set)	tête	70	(3)	Pathaleon	arm 530 / +25 AGI +21 END +22 INT / +50 P.att / ● ● > +2 mana l 5s
PLAQUES					
Heaume du vertueux (Set)	tête	70	(3)	Pathaleon	arm 946 / +30 END +20 INT / +21 déf / +23 sorts & soins / +6 mana l 5s / ● ● > +4 INT
Cuirasse crâne-de-jade	torse	70	(2)	Sepethrea	arm 1164 / +30 FOR +50 END / +25 déf / +23 bloc
CAPES					
Cape d'arcanie de Baba	dos	70	(3)	Pathaleon	arm 78 / +15 END +15 INT / +14 scrit / +22 sorts & soins
Cape en thorium tissé	dos	70	(1)	Capacitus	arm 318 / +35 END

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Boulier des probabilités agressives	bijou	70	(3)	Pathaleon	+64 P.att / ut > +260 hâte (10s)
Chaîne prismatique d'ingénieur dimensionnelle	cou	70	(1)	Capacitus	+17 END +18 INT / +16 scrit / +19 sorts & soins
Anneau de défense de Dath'Remar (U)	doigt	70	(3)	Pathaleon	+15 END / +15 bloc / +39 bloc
Bague de vie cosmique (U)	doigt	70	(2)	Sepethrea	+57 soins / +7 mana l 5s
GEMMES					
Tanzanite de défenseur (U)	violette (R/B)	NA	(3)	Pathaleon	+6 END / +5 par
Opale de feu d'assassin (U)	orange (J/R)	NA	(3)	Pathaleon	+6 ccrit / +5 esq
Opale de feu rayonnante (U)	orange (J/R)	NA	(3)	Pathaleon	+6 sorts & soins / +6 toucher sorts
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(3)	Pathaleon	Composant de nombreux items de craft de BC
TENUS MAIN GAUCHE					
Manuel du Néantomancien	tenu mg	70	(2)	Sepethrea	+12 END +15 INT / +19 scrit / +21 sorts & soins
AUTRES					

La Botanica

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès des Sha'tar pour empocher la Clé dimensionnelle et accéder au mode héroïque de cette instance.

La Botanica est une instance assez longue, abritant pas moins de cinq boss. Heureusement, vous pourrez compter environ quatre heures avant la réapparition des premiers monstres. Si les quêtes n'abondent pas, vous trouverez tout de même pas mal de Tomes des arcanes et de Chevalières Solfurie pour monter votre réputation auprès des Clairvoyants, ainsi que plusieurs patrons, plans, dessins épiques pour les métiers. À noter que c'est sur le boss de fin de l'instance que vous trouverez la moitié de la clé de L'Arcatraz. Enfin, si un boss vous pose trop de problèmes, sachez que les quatre premiers sont facultatifs.

QUÊTES LIÉES

(N2-normal) S'emparer de la pierre cruciale
Prérequis : trouver le Maître des clés
Donnée par : Archimage Vargoth > Raz-de-Néant
Objectif : récupérer la pierre cruciale sur le Commandant Sarannis > La Botanica > Raz-de-Néant
Récompenses : aucune
Note : la suite de quêtes s'achève curieusement ici. Il faut sans doute conserver le bâton de l'archimage, en vue d'une réactualisation ultérieure de cette suite.

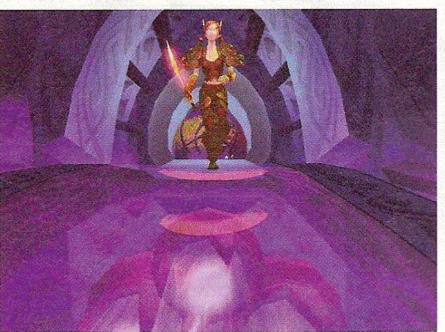
(N2-normal) Comment pénétrer dans L'Arcatraz
Prérequis : quête « Livraison spéciale à Shattrah »
Donnée par : A'dal > Shattrah > Forêt de Terrokar
Objectif : récupérer les pièces supérieure et inférieure de la clé de L'Arcatraz à Méchanar et La Botanica
Récompenses : réputation Sha'tar ; ceintures, cape (voir tableau) ; clé de l'Arcatraz
Note : vous trouverez la partie supérieure de la clé sur Brise-dimension, mais avant de valider cette quête, il vous faudra aussi terminer Le Méchanar afin de récupérer la partie inférieure.

(N2-normal) Maître des potions
Prérequis : Maître des potions
Donnée par : Lauranna Thar'well > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Objectif : rapporter à Lauranna Thar'well 5 potions de super-soins, 5 potions de super-mana, 5 potions de sommeil sans rêve majeure, et le Guide pratique du botaniste, que vous récupérerez sur le Grand botaniste Freywinn > La Botanica > Raz-de-Néant
Récompenses : en tant que maître des potions, vous aurez la possibilité de créer une potion additionnelle quand vous préparez des potions de haut niveau
Note : une quête réservée au métier d'Alchimiste

LE PAS-À-PAS

Les protecteurs garde-sang qui surveillent l'entrée n'ont qu'un bouclier de renvoi des sorts comme particularité. Vous les retrouverez régulièrement çà et là (attention notamment aux protecteurs cachés sur les côtés, à l'entrée de la première grande salle, juste avant les premiers sylve-gardes). Vous aurez également à affronter quelques robots, des garde-paix Forgetempête qui n'infligent que des dégâts de type arcanique. Ces robots sont, de loin, les monstres les plus délicats de l'instance. Il est hautement recommandé au tank de s'équiper en conséquence, avec au moins 250 de résistance à l'arcane, car ces monstres frappent à 5/6 000.
Les packs suivants sont constitués de sylve-gardes et de réparateurs. Éliminez ces derniers en priorité, car ils soignent et lancent un sort de silence. Surveillez tout de même les sylve-garde qui infligent des horions aux dommages conséquents. Quant aux fauconniers, tâchez de les effrayer, de les moutonner ou de les éliminer assez rapidement ; sinon, ils désigneront aléatoirement à leurs faucons une cible unique, ce qui pourrait s'avérer gênant s'il s'agissait de votre soigneur principal. Encore quelques groupes assez simples, comprenant des régisseurs, qui incantent déluge des arcanes (dégâts d'arcanes aléatoires sur le groupe), et vous voici devant le premier boss.





Commandant Sarannis (1)

Ce premier boss ne devrait pas poser de difficulté particulière. Le tank se place sur le pont, tout en veillant à bien rester dans le champ de vision du groupe.

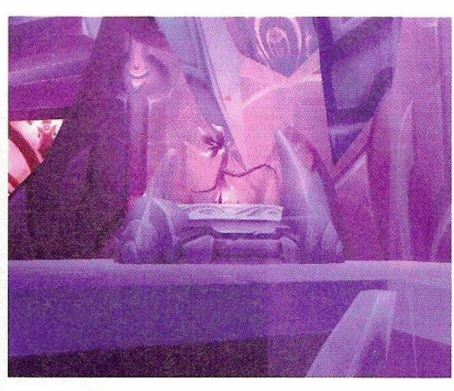
Le Commandant place un débuff (magie) augmentant les dégâts arcaniques reçus de 1 200 et qui est cumulable ; dissipez-le vite. Vers la fin du combat, le commandant Sarannis invoquera des humanoïdes, trois réservistes (de simples CaC) et un réparateur garde-sang qui soigne. Éliminez les réservistes, et tenez le réparateur moutonné ou effrayé jusqu'à la fin du combat. Un affrontement simple en héroïque comme en normal si vous gérez bien la phase de pop.
La pièce suivante est remplie de packs de botanistes, chercheurs, et chimistes cherche-soleil. Globalement, ils ne sont guère plus dangereux les uns que les autres, veillez juste à ne pas rester dans les nuages de poison des chimistes, et à empêcher les botanistes de soigner. En parvenant aux packs d'effilocheurs, à passer de préférence aux sorts de zone, surveillez la couleur que leur confère le géomancien qui les accompagne : elle vous renseignera sur leur immunité temporaire (feu, glace…). Avant d'engager ces groupes, choisissez le moment favorable à votre école de magie de prédilection.
Le deuxième boss, tout comme le premier, se trouve sur un pont où il vous attend de pied ferme.

LES MONSTRES DE LA BOTANICA

Nom	niveau	type	PV	priorité	détails
Protecteur garde-sang	70 élite	Guerrier	21500	+	Intervention ; bouclier renvoi de sorts
Garde-paix Forge-tempête	72 élite	Mécanique	72000	+	Dégâts uniquement arcaniques ; explosion des arcanes
Réparateur garde-sang	70 élite	Soigneur	19500	+++	Silence ; attaque mentale ; soins
Sylve-garde garde-sang	70 élite	Caster	22000	++	Projectile de dégâts nature
Fauconnier garde-sang	71 élite	Guerrier	29000	+	Désigne une cible aux faucons
Faucon de sang	70 élite	Bête	18000	+	Renverse ; enchaînement
Régisseur garde-sang	70 élite	Guerrier	28000	+	Déluge des arcanes
Chercheur cherche-soleil	70 élite	Caster	14000	+	Dégâts de nature ; feu et givre
Botaniste cherche-soleil	71 élite	Soigneur	22000	+	Soigne avec un rétablissement
Chimiste cherche-soleil	70 élite	Caster	26500	++	Nuage de poison ; souffle de feu
Effilocheur supérieur	71		11000	++	
Séditieux vignéant	71 élite	Démon	28000	++	Réduit l'endurance d'un tiers ; poison
Moissonneur vignéant	71 élite	Démon	28500	+	Gros dégâts ; enchaînement
Géomancien cherche-soleil	71 élite	Caster	30000		
Canaliste cherche-soleil	71 élite	Caster		+	Améliore les vignéants
Entourloupeur vignéant	élite	Démon	27000	+	Furtivité
Recombinateur génétique cherche-soleil	70 élite	Caster	15500	+++	Mort et décomposition ; invoque des flagelleurs
Moissonneur cherche-soleil	70 élite	Caster	19500	+++	Moutonne ; invoque des flagelleurs
Flagelleur de chair en mutation	70	Monstre		++	
Herboriste cherche-soleil	élite	Caster	26000	+	Sarments
Horreur en mutation	70 élite	Animal	27000		Insensible à la peur
Hurleur d'effroi en mutation	71 élite	Animal	21000	++	Insensible à la peur ; peur de zone
Sauvageon effiloché	70	Élémentaire	6 000		
Commandant Sarannis (boss)	72 élite	Guerrier	145 000	+	Invoque 4 adds
Grand botaniste Freywinn (boss)	72 élite	Caster	125 000	+	Invoque des tréants ; tranquillité
Rirépine le Tendre (Boss)	72 élite	Guerrier	80000	+	Sacrifice ; enrage
Laj (boss)	72 élite	Élémentaire	150 000	+	Invoque, modifie sa résistance à la magie
Brise-dimension (Boss)	72 élite	Élémentaire	220 000	+	Invoque des arbrisseaux (soins)







rand botaniste Freywinn (2)

deuxième boss, à peine plus difficile que le premier. es le début du combat, il enverra des boutures sur le oupe, qu'il faut éliminer immédiatement (ils ont peu vie et des capacités différentes selon leur couleur : blancs gèlent, les verts font des sarments…). gulièrement, toutes les 30 secondes environ, le taniste devient invincible, invoque quatre tréants, et nce un sort de tranquillité ; cette situation dure jusqu'à limination des tréants. Il faut alors bien concentrer dégâts successivement sur chacun d'entre eux. est sur cette aptitude à focaliser vos dégâts que se uera l'issue du combat. La stratégie est donc simple, aut tuer les boutures rapidement (assignez un Mage, r exemple), et, au moment de l'apparition des adds, ux solutions : soit vous courez tous vous planquer rs de la ligne de vue du boss et vous tuez PIDEMENT les tréants qui pourraient soigner le ss, soit vous restez au milieu de la plate-forme et tes un superbe assist sur les tréants, de manière à les r excessivement rapidement. Le boss a les mêmes titudes en héroïque qu'en normal.

ntinuez votre chemin. La pièce suivante est remplie satyres, essentiellement des séditieux et des oisonneurs vignéants. Les premiers posent des isons ralentissant la vitesse d'incantation et utilisent uillons perfides. Les seconds sont à tenir à l'écart du oupe à cause de leur enchaînement ; ils posent aussi débuff diminuant l'endurance de 33 %. Vous aurez tamment deux packs de quatre satyres à éliminer vant le troisième boss : surveillez les actions des nalistes près d'eux. Engagez le combat que lorsqu'ils sont plus enveloppés de l'aura rouge. Un Démoniste ra ici utile pour bannir un des satyres. ant d'affronter Rirépine, dirigez-vous vers le fond la salle, où se dissimulent deux groupes de deux tourloupeurs vignéants. Furtifs, ils utiliseront une aque sournoise à votre approche. Assurez-vous que pièce soit complètement nettoyée, car l'affrontement ntre le boss suivant promet d'être sportif.

irépine le tendre (3)

combat qui tranche avec le reste de l'instance, ne très grande difficulté, supérieure même à celle de frontement contre Brise-dimension. Le problème posé par ce boss est double : son sacrifice et sa rage. Le sacrifice ne s'effectuera jamais contre le tank (ou bien la première personne en menace) ni contre des joueurs hors de portée immédiate du boss. Ici, un second soigneur sera utile pour gérer les membres du groupe placés sous le sacrifice. On notera aussi que le sacrifice remet à zéro la menace de l'ensemble du groupe, aussi, laissez à chaque fois le tank remonter sa menace. Si le soigneur principal est bien à portée maximale de Rirépine, il ne devrait jamais être sacrifié. Le problème posé par la rage berserk du boss vient compliquer la gestion des sacrifices. Quand il enrage, le Guerrier utilisera son mur protecteur OU ses bijoux de défense, son dernier rempart, etc., avec toutefois une lourde chance d'y laisser sa peau sans le mur protecteur. Une autre astuce peut être de profiter de la remise à zéro de la menace par un sacrifice pour faire courir le boss derrière un Mage, le temps que la rage disparaisse : dans ce cas, se diriger vers la pente à l'entrée de la pièce : une fois en haut, sauter juste au-dessous, le boss fera le tour pour redescendre. Bref, utiliser au maximum le décor, tout en laissant un soigneur près du sacrifice. Enfin, le boss utilise de façon ponctuelle un sort de flammes en zone autour de lui, à la manière de Geddon. Les corps à corps devront immédiatement sortir du contact avec le boss, ainsi que le tank, s'il n'a pas une excellente résistance au feu (250+).
Il s'agit du combat le plus dur de l'instance, car excessivement basé sur la chance, et ce tant en héroïque qu'en normal. Honnêtement, vous pouvez le zapper, ne vous privez pas.

Les groupes de monstres suivants comprennent des recombinateurs, qui utilisent des sorts de décomposition (ombre) de zone, ainsi que des moissonneurs qui moutonnent. Ces deux types d'humanoïdes peuvent également invoquer des flagelleurs de chair, et sont donc à éliminer en priorité. Puis, dans la salle de l'avant-dernier boss, vous aurez à affronter des groupes de quatre animaux. Des horreurs en mutation, qui empoisonnent et diminuent l'armure de 50 %, et des hurleurs d'effroi en mutation, qui lancent des sorts de peur en zone. Ces monstres sont tous insensibles à la peur et ont vu leur nombre de PV diminué lors du dernier patch.

Laj (4)

Cette espèce de plante ne devrait pas poser de souci particulier. Elle combat au corps à corps, se téléportant de temps en temps sur sa position de départ tout en invoquant deux monstres. Ceux-ci lancent des épines, utilisent fouet mental : éliminez-les en priorité. Le tank pourra se positionner sur la plate-forme où Laj se tient, tandis que le reste du groupe l'assiste en-dessous, récupérant les monstres invoqués. Enfin, le boss change d'immunité aux écoles de magie, ce qui se traduit par un changement de sa couleur.
Une fois vaincu, seulement deux packs de monstres (à passer aux sorts de zone) vous séparent du boss final.

Brise-dimension (5)

Le groupe devra se répartir en cercle tout autour du boss (en restant tout de même à portée de soins) afin d'éviter son immobilisation de zone. La difficulté réside essentiellement dans son invocation d'arbrisseaux, qui vont se diriger vers lui pour le soigner en se sacrifiant. Vous avez deux techniques pour l'abattre.
La bourrine (qui nécessite un dps très lourd) : une fois positionnés, concentrez-vous sur le boss. Si vous pouvez intercepter un arbrisseau, faites-le, mais quoi qu'il arrive, tenez-vous à l'écart de Brise-dimension. Peu importe les soins que les arbrisseaux pourront lui prodiguer en le rejoignant : vous devrez lui infliger plus de dommages qu'il ne reçoit de soins, et en finir en trois ou quatre invocations d'arbrisseaux.
La subtile (qui nécessite un Mage ou une classe AoE) : amenez Brise-dimension au milieu du chemin par lequel vous êtes arrivé (après le pont). Placez vos soigneurs et vos dps à distance, au niveau de l'entrée du cercle où était positionné Brise-dimension. La subtilité est de gérer les six arbrisseaux qui pop toujours aux mêmes endroits. Assignez vos dps distance aux deux pops du fond de la pièce. Assignez un CaC aux deux arbrisseaux qui apparaîtront à droite, et une autre personne aux deux pops de gauche. Ramenez vite tout ces arbrisseaux au centre du cercle et faites des AoE. Puis reprenez vos positions pour envoyer le dps sur Brise-dimension, et faites en sorte que tout le monde coure vers ses pops respectifs au moment où ils apparaissent. Cette technique nécessite beaucoup de mana à la classe AoE centrale, mais s'avère tranquille en normal autant qu'en héroïque.

hat Loot

onsultez l'introduction aux donjons pour les règles de base concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque.

RMAL

ES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
dimensionnel de l'Arcanum	bâton 2m	70	+	(5)	Brise-dimension	dps 63 (106-197 x 2.4) / +37 END +38 INT / +16 toucher sorts / +26 scrit / +121 sorts & soins
-dragon du rêveur	bâton 2m	70	++	(3)	Rirépine le Tendre	dps 63 (106-197 x 2.4) / +46 FOR +27 AGI +28 END / +423 P.att félin, ours, sélénien
de Brise-dimension	dague 1m	70	+	(5)	Brise-dimension	dps 71.5 (74-112 x 1.3) / +16 AGI +13 END / +15 toucher
runique de réconfort (U)	dague md	70	++	(3)	Rirépine le Tendre	dps 41.4 (29-95 x 1.5) / +24 END / +21 résil / +227 soins
nchard	épée 1m	70	+++	(1)	Commandant Sarannis	dps 71.7 (75-140 x 1.5) / toucher > vole 105-125 vie à la cible
de épée des visions lugubres	épée 2m	70	+	(5)	Brise-dimension	dps 93.3 (261-392 x 3.5) / +26 FOR +28 END / toucher > +2 750 arm (10 s)
s d'engagement Foudreguerre	pugilat mg	70	++	(2)	Botaniste Freywinn	dps 71.6 (80-149 x 1.6) / +13 END / +21 ccrit / +22 P.att

res	type	niv	drop	map	mob ou quête	détail
U						
ières à couture diabolique	jambes	70	++	(4)	Laj	arm 136 / +32 END +28 INT / ● ● ● > +5 sorts & soins / +29 sorts & soins
e-bras d'Energis	mains	70	++	(2)	Botaniste Freywinn	arm 97 / +27 END +26 INT / +34 sorts & soins
nes de guérison prismatiques	mains	70	+++	(1)	Commandant Sarannis	arm 97 / +23 END +26 INT / +55 soins / +7 mana l 5s
l'A'dal	taille	NA	NA	NA	Quête N2	arm 88 / +25 INT / +21 scrit / +34 sorts & soins
e intradimensionnel	torse	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 156 / +27 END +28 INT / ● ● ● > +4 scrit / +12 toucher sorts / +30 sorts & soins
d'incantateur (Set)	torse	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 156 / +24 END +22 INT +22 ESP / ● ● ● > +4 INT / +8 scrit / +29 sorts & soins

CUIR						
Mantelet de l'automne	épaule	70	++	(4)	Laj	arm 219 / +31 END +22 INT +21 ESP / +46 soins
Jambières en écailles dimensionnelles	jambes	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 256 / +32 AGI +31 END / +21 esq / +14 toucher / +56 P.att
Bottes des sables changeants	pieds	70	++	(4)	Laj	arm 201 / +30 END / ●● > +3 toucher / +19 ccrit / +40 P.att
Ceinture de précision naaru	taille	NA	NA	NA	Quête N2	arm 164 / +25 AGI / +21 esq / +15 toucher / +44 P.att
Capuche de Reflet-de-Lune (Set)	tête	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 237 / +24 FOR +8 AGI +18 END +25 INT +13 ESP / ●● > +4 ESP / +53 soins
MAILLES						
Manteau imposant de la chasse	épaule	70	+++	(1)	Commandant Sarannis	arm 489 / +21 END +23 INT / +21 ccrit / +48 P.att
Ceinture de champion de Shattrath	taille	NA	NA	NA	Quête N2	arm 367 / +22 INT / +15 toucher / +21 ccrit / +50 P.att
Heaume du mascaret (Set)	tête	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 530 / +31 END +26 INT / ●● > +4 INT / +32 sorts & soins / +6 mana l 5s
Cuirasse de seigneur des bêtes (Set)	torse	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 652 / +20 AGI +30 END +24 INT / ●●● > +4 AGI / +40 P.att / +4 mana l 5s
PLAQUES						
Spallières du vertueux (Set)	épaule	70	++	(4)	Laj	arm 873 / +22 END +21 INT / ●● > +3 déf / +20 déf / +15 sorts & soins
Gantelets de l'intention cruelle	mains	70	++	(3)	Rirépine le Tendre	arm 728 / +30 FOR +25 END / +21 ccrit
Écrase-boue en obsidienne	pieds	70	++	(2)	Botaniste Freywinn	arm 800 / +34 FOR +30 END / ●● > +3 FOR
Sangle de redresseur de torts sha'tari	taille	NA	NA	NA	Quête N2	arm 655 / +33 END / +20 déf / +24 bloc / +29 bloc
Heaume de guerre de l'audacieux (Set)	tête	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 946 / +24 FOR +22 AGI +23 END / ●● > +4 FOR / +20 déf
BOUCLIERS						
Égide de l'oiseau-soleil	bouclier	70	++	(2)	Botaniste Freywinn	arm 3 806 / bloq 86 / +27 END / +19 déf / +29 bbloc
CAPES						
Brillance mystique de Syrannis	dos	70	+++	(1)	Commandant Sarannis	arm 198 / +12 toutes résistances
Cape d'anachorète sha'tari	dos	NA	NA	NA	Quête N2	arm 78 / +27 INT / +37 soins
Cape de la Furie du Néant	dos	70	+	(5)	Brise-dimension	arm 78 / +19 FOR +19 END / +21 ccrit
Cape en écorce-mithril	dos	70	++	(4)	Laj	arm 78 / +32 END / +26 résil

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Bracelet des bénédictions infinies (U)	bijou	70	+	(5)	Brise-dimension	chance > 15 % régénération mana pendant incantation (15 s) / ut > +130 ESP (20 s)
Pendentif dentelé en écorce	cou	70	+	(5)	Brise-dimension	+26 AGI +15 END / +30 P.att
Torque en thorium enchanté	cou	70	++	(2)	Botaniste Freywinn	+27 END / +21 esq / +16 toucher
Anneau du destin umbral (U)	doigt	70	++	(3)	Rirépine le Tendre	+18 END / +20 ccrit / +40 P.att
Bague arcanique du Néant (U)	doigt	70	++	(3)	Rirépine le Tendre	+18 END +18 INT / +21 sorts & soins / +15 péné sorts
INGRÉDIENTS DE CRAFT						
Néant primordial	composant	NA	+	(5)	Brise-dimension	Composant de nombreux items de craft de BC
RECETTES DE CRAFT						
Patron : Chaperon de la blanche guérison (Set)		70	—	(5)	Brise-6imension	Chaperon de la blanche guérison (tête tissu) : arm 145 / +15 END +15 INT / ●●● > +4 INT / +79 soins / +11 mana l 5s
Patron : Pantalon d'escarmouche (Set)	couture	70	—	(3)	Rirépine le Tendre	Pantalon d'escarmouche (jambes tissu) : arm 156 / +42 END +27 INT / ●● > +3 scrit / +46 sorts & soins
Plans : Cuirasse Paix-de-la-terre	forge	70	—	(2)	Botaniste Freywinn	Cuirasse Paix-de-la-terre (torse mailles) : arm 652 / +16 mana l 5s / +92 soins
RELIQUES						
Libram du Porteur de Lumière (U)	libram	70	+++	(1)	Commandant Sarannis	+87 aux soins prodigués par Lumière sacrée

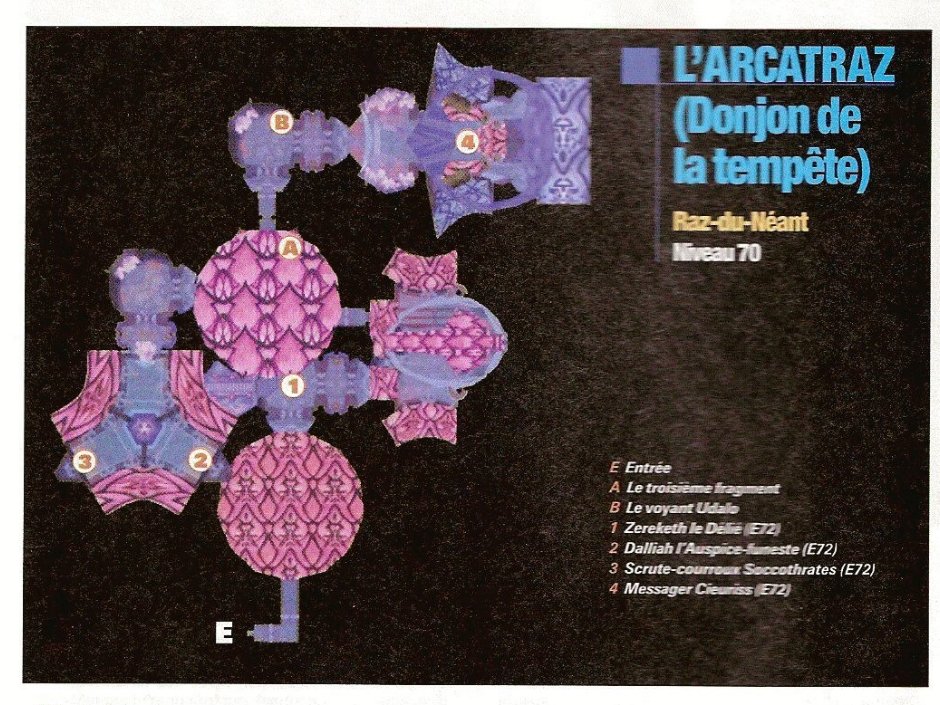
HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton dimensionnel de l'Arcanum	bâton 2m	70	(5)	Brise-dimension	dps 63 (106-197 x 2.4) / +37 END +38 INT / +16 toucher sorts / +26 scrit / +121 sorts & soins
Bâton-dragon du rêveur	bâton 2m	70	(3)	Rirépine le Tendre	dps 63 (106-197 x 2.4) / +46 FOR +27 AGI +28 END / +423 P.att félin, ours, sélénien
Épine de Brise-dimension	dague 1m	70	(5)	Brise-dimension	dps 71.5 (74-112 x 1.3) / +16 AGI +13 END / +15 toucher
Dague runique de réconfort (U)	dague md	70	(3)	Rirépine le Tendre	dps 41.4 (29-95 x 1.5) / +24 END / +21 résil / +227 soins
Revanchard	épée 1m	70	(1)	Commandant Sarannis	dps 71.7 (75-140 x 1.5) / toucher > vole 105-125 vie à la cible
Grande épée des visions lugubres	épée 2m	70	(5)	Brise-dimension	dps 93.3 (261-392 x 3.5) / +26 FOR +28 END / toucher > +2 750 arm (10 s)
Lames d'engagement Foudreguerre	pugilat	70	(2)	Botaniste Freywinn	dps 71.6 (80-149 x 1.6) / +13 END / +21 ccrit / +22 P.att

ARMURES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Jambières à couture diabolique	jambes	70	(4)	Laj	arm 136 / +32 END +28 INT / ●●● > +5 sorts & soins / +29 sorts & soins
Couvre-bras d'Energis	mains	70	(2)	Botaniste Freywinn	arm 97 / +27 END +26 INT / +34 sorts & soins
Mitaines de guérison prismatiques	mains	70	(1)	Commandant Sarannis	arm 97 / +23 END +26 INT /+55 soins / +7 mana l 5s
Bottes de manipulation éthérée	pieds	70	(5)	Brise-dimension	arm 117 / +24 END +26 INT +20 ESP / +32 sorts & soins
Drapé intradimensionnel	torse	70	(5)	Brise-dimension	arm 156 / +27 END +28 INT / ●●● > +4 scrit / +12 toucher sorts / +30 sorts & soins
Robe d'incantateur (Set)	torse	70	(5)	Brise-dimension	arm 156 / +24 END +22 INT +22 ESP / ●●● > +4 INT / +8 scrit / +29 sorts & soins
CUIR					
Mantelet de l'automne	épaule	70	(4)	Laj	arm 219 / +31 END +22 INT +21 ESP / +46 soins
Jambières en écailles dimensionnelles	jambes	70	(5)	Brise-dimension	arm 256 / +32 AGI +31 END / +21 esq / +14 toucher / +56 P.att
Bottes des sables changeants	pieds	70	(4)	Laj	arm 201 / +30 END / ●● > +3 toucher / +19 ccrit / +40 P.att
Capuche de Reflet-de-Lune (Set)	tête	70	(5)	Brise-dimension	arm 237 / +24 FOR +8 AGI +18 END +25 INT +13 ESP / ●● > +4 ESP / +53 soins
MAILLES					
Manteau imposant de la chasse	épaule	70	(1)	Commandant Sarannis	arm 489 / +21 END +23 INT / +21 ccrit / +48 P.att
Bottes de la chasse sans fin	pieds	70	(5)	Brise-dimension	arm 488 / +25 AGI +18 END +22 INT / +46 P.att / +6 mana l 5s
Heaume du mascaret (Set)	tête	70	(5)	Brise-dimension	arm 530 / +31 END +26 INT / ●● > +4 INT / +32 sorts & soins / +6 mana l 5s
Cuirasse de seigneur des bêtes (Set)	torse	70	(5)	Brise-dimension	arm 652 / +20 AGI +30 END +24 INT / ●●● > +4 AGI / +40 P.att / +4 mana l 5s
PLAQUES					
Spallières du vertueux (Set)	épaule	70	(4)	Laj	arm 873 / +22 END +21 INT / ●● > +3 déf / +20 déf / +15 sorts & soins
Gantelets de l'intention cruelle	mains	70	(3)	Rirépine le Tendre	arm 728 / +30 FOR +25 END / +21 ccrit
Écrase-boue en obsidienne	pieds	70	(2)	Botaniste Freywinn	arm 800 / +34 FOR +30 END / ●● > +3 FOR
Heaume de guerre de l'audacieux (Set)	tête	70	(5)	Brise-Dimension	arm 946 / +24 FOR +22 AGI +23 END / ●● > +4 FOR / +20 déf
BOUCLIERS					
Égide de l'oiseau-soleil	bouclier	70	(2)	Botaniste Freywinn	arm 3 806 / bloq 86 / +27 END / +19 déf / +29 bloc
CAPES					
Brillance mystique de Syrannis	dos	70	(1)	Commandant Sarannis	arm 198 / +12 toutes résistances
Cape de la Furie du Néant	dos	70	(5)	Brise-Dimension	arm 78 / +19 FOR +19 END / +21 ccrit
Cape en écorce-mithril	dos	70	(4)	Laj	arm 78 / +32 END / +26 résil

AUTRES	TYPE	NIV	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Bracelet des bénédictions infinies (U)	bijou	70	(5)	Brise-dimension	chance > 15 % régénération mana pendant incantation (15 s) / ut > +130 ESP (20 s)
Pendentif dentelé en écorce	cou	70	(5)	Brise-dimension	+26 AGI +15 END / +30 P.att
Torque en thorium enchanté	cou	70	(2)	Botaniste Freywinn	+27 END / +21 esq / +16 toucher
Anneau du destin umbral (U)	doigt	70	(3)	Rirépine le Tendre	+18 END / +20 ccrit / +40 P.att
Bague arcanique du Néant (U)	doigt	70	(3)	Rirépine le Tendre	+18 END +18 INT / +21 sorts & soins / +15 péné sorts
GEMMES					
Opale de feu mystérieuse (U)	orange (R/J)	NA	(5)	Brise-dimension	+6 sorts & soins / +5 pénétration sorts
Tanzanite brutale (U)	violette (R/B)	NA	(5)	Brise-dimension	+6 END / +10 P.att
Tanzanite impériale (U)	violette (R/B)	NA	(5)	Brise-dimension	+5 ESP / +9 soins
INGRÉDIENTS DE CRAFT					
Néant primordial	composant	NA	(5)	Brise-dimension	Composant de nombreux items de craft de BC
RELIQUES					
Libram du Porteur de Lumière (U)	libram	70	(1)	Commandant Sarannis	+87 aux soins prodigués par Lumière sacrée

L'Arcatraz



Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès des Sha'tar pour empocher la Clé dimensionnelle et accéder au mode héroïque de cette instance.

LA CLÉ DE L'ARCATRAZ

La série de quêtes liées à la clé de l'Arcatraz débute avec La collection de cristaux du Consortium, que vous prenez auprès du traqueur Khaz'ji dans la Zone 52 de Raz-de-Néant. À cette quête succèdent de nombreuses autres, qui se déroulent au sein de Raz-de-Néant, autour du Prince Nexus Haramad (La triangulation) de Foudreflèche. Une fois achevées toutes ces quêtes liés à la triangulation, vous êtes envoyé à Shattrath voir A'dal, qui clôt la suite et en profite pour vous proposer Comment pénétrer dans l'Arcatraz. Il ne vous reste alors qu'à tuer le boss final du Méchanar et celui de la Botanica pour récupérer sur leur cadavre les parties inférieures et supérieures de la clé, et retourner voir A'dal pour qu'il vous façonne une jolie Clé de l'Arcatraz. Notez qu'une seule clé de ce type est nécessaire pour que tout un groupe donné puisse pénétrer dans l'Arcatraz.

Autant vous prévenir dès maintenant : avec l'Arcatraz, on attaque du lourd, du très lourd même… Si vous vous y êtes essayé en mode normal, vous devez déjà avoir une bonne idée de ce que cela implique. À titre comparatif, dites-vous que c'est aussi long que le Labyrinthe des ombres, et presque aussi difficile que les Salles brisées. Sacré challenge en perspective !

- Comme d'habitude pour les instances du Donjon de la Tempête, chaque membre du groupe doit disposer d'une monture volante pour y accéder.
- Le lieu dit Cosmoville (près de la pierre de rencontre) sert toujours de coin réparation. Vous y trouverez également un marchand de composants (symboles/bougies) si vous tombez en rade.
- Les contraintes de composition du groupe sont assez spéciales. En effet, la présence de trois vrais dps est plus qu'appréciable pour 99 % de l'instance. Le souci, c'est que cela limite votre capacité de soin à… un soigneur unique (ben oui, il vous faut un tank, quand même), et, dans cette configuration, vaincre le dernier boss de l'instance relève de l'exploit ! Une excellente solution (tout le monde n'a pas cette option, mais il y a des alternatives) est d'avoir un soigneur pur, et un Prêtre spé ombre, qui se révélera très polyvalent. Dans tous les cas, favorisez des personnages avec des spécialisations adaptées, pensées pour le JcE.
- Soyons réalistes : il vous faut un équipement de qualité, à savoir au moins plusieurs objets bleus de niveau 70. Et si vous avez quelques pièces épiques (Karazhan ou autre), ce n'est pas plus mal.
- Pour un groupe très bien équipé et surtout bien préparé, l'instance devrait « seulement » durer trois bonnes heures… Dans d'autres circonstances, prévoyez le double, spécialement si votre courage vous amène à faire une seconde série de trash mobs, une fois les premières salles repeuplées.
- Comme pour les autres instances du Donjon de la Tempête, ne libérez pas votre esprit s'il reste un joueur en vie qui peut ressusciter, particulièrement si vous êtes menacé par la réapparition des monstres.
- Une particularité de cette instance est que les packs de monstres sont très variés. En effet, vous allez en général rencontrer un type de mob différent par salle. Cela rend l'instance vraiment intéressante et évite le côté répétitif voire fastidieux de certains autres donjons. En contrepartie, vous devez vous adapter et trouver les bonnes techniques beaucoup plus souvent que selon le schéma classique d'instance.
- Tout au long de l'instance, vous aller croiser des « cadavres de défenseurs » et « cadavres de gardiens ». Si vous vous en approchez, des larves mutantes en sortent et vous attaquent. À l'heure où nous écrivons ces lignes, une anomalie existe, Blizzard ayant annoncé une correction qui n'a été appliquée qu'à moitié. En effet, vous pouvez lancer un sort de métamorphose pour faire disparaître le cadavre. Cependant, cela ne fonctionne que sur ceux des « défenseurs », ce qui ne sera peut-être plus le cas dans quelque temps. Méfiance donc quand vous vous en approchez !

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Messager du destin
Prérequis : Comment pénétrer dans l'Arcatraz, donnée par A'dal (Shattrath)
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : Tuer le Messager Cieuriss
Récompenses : +1 000 réputation Les Sha'tar ; Collier (soigneur/Mage/Voleur, cf. tableau phat loot)
Note : Pour avoir accès à cette quête, il vous faudra avoir complété au préalable celle qui vous fournit la clé de l'Arcatraz. Consultez les guides du Méchanar et de la Botanica pour tous les détails.

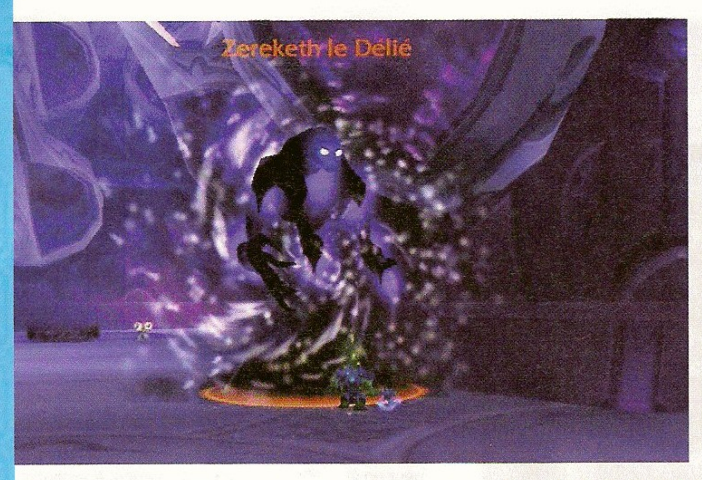
(N2-normal) Le voyant Udalo
Prérequis : Être niveau 68 minimum
Donnée par : Akama > Vallée d'Ombrelune
Objectif : retrouver le voyant Udalo
Récompenses : +250 réputation Ligemort cendrelangue ; +12 réputation Les Sha'tar
Note : Vous trouverez Akama bien caché dans une sorte d'égouts, dans la région « La cage du gardien ».

(N3-normal) Le deuxième et le troisième fragment
Prérequis : L'entrée de Karazhan, donnée par Khadgar, à Shattrath (cf. guide du Labyrinthe des ombres)
Donnée par : Khadgar > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : Récupérer le 2e fragment de la clé dans le Caveau de la vapeur et récupérer le 3e fragment dans l'Arcatraz
Récompense : +350 réputation L'Œil pourpre
Note : Le 3e fragment de la clé se trouve en (A), au premier étage. Le 2e fragment se trouve dans la Caveau de la vapeur (marécage de Zangar), dans l'eau près du premier boss, l'Hydromancienne Thespia. Cette quête permet d'obtenir L'ouverture de la porte des Ténèbres, qui parachèvera votre accès à Karazhan.

(N4-héroïque) L'épreuve des Naaru : Ténacité
Prérequis : Avoir réalisé la loooongue série de quête de la Vallée d'Ombrelune La formule de Damnation. Cette série débutera à l'autel de Damnation et vous obligera à tuer Cythruk au centre de la Vallée.

LES MONSTRES DE L'ARCATRAZ

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Gardien de l'Arcatraz	68/69 élite	Tireur		+	
Défenseur de l'Arcatraz	68/69 élite	Guerrier			
Cauchemar protéiforme	71 élite	Guerrier	43 000		Incubation
Horreur protéiforme	69	Guerrier	8 000	+	
Dévoreur d'âmes	70 élite	Guerrier	57 000		Dégâts nature splashés
Œil d'entropie	70 élite	Mage	45 000		
Guetteur de mort	70 élite	Mage	59 000		Volonté vacillante
Rejeton protéiforme	69	Guerrier	4 500		Morsure acide
Sentinelle de l'Arcatraz	70 élite	Guerrier	160 000		Aggro instable
Hurleur Négaton	70 élite	Paladin	45 000		Fear
Maître dimensionnel Négaton	70 élite	Paladin	55 000		Soins si dans zone de vide
Porte-mort eredar	70 élite	Paladin	42 000		Aura de dégâts
Mangeur d'âmes eredar	70 élite	Paladin	37 000		Débuff -25 % Vitesse att., incantation et mouvement
Dévastateur délié	70 élite	Guerrier	55 000		
Tentatrice malveillante	70 élite	Paladin	45 000		Traits de l'ombre
Sorcière rôdeuse	70 élite	Guerrier	53 000		Invisible
Pourfendeur de l'Ethereum	70 élite	Guerrier	28 000		
Lieur de vie de l'Ethereum	70 élite	Prêtre	22 000	+	Contrôle mental
Lance-vague de l'Ethereum	70 élite	Mage	22 000	++	Métamorphose
Porte-destin sans chaîne	71 élite	Guerrier	89 000		Fracasse-armure, choc martial
Archer de Sargeron	70 élite	Chasseur	45 000	+	Pluie de feu
Implorateur de l'enfer de Sargeron	70 élite	Guerrier	45 000		
Abyssal gargantuesque	71 élite	Guerrier	97 000		Méteores





Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : Secourir le gnome Milhouse Tempête-de-mana
Récompense : Finir les trois quêtes des naaru vous ouvre une nouvelle épreuve des naaru : Magtheridon. La réussir vous permettra d'accéder à l'instance de raid à 25 : le Donjon de la Tempête.
Note : Le gnome est prisonnier du boss de fin, le messager Cieuriss. Vous devez impérativement veillez à ce qu'il reste en vie durant le combat (soigneurs, créez une macro : /target Milhouse).

LE PAS-À-PAS

C'est parti pour un petit marathon ludique ! Prévoyez de quoi grignoter, mettez un fond de musique, éteignez la télé et affûtez votre hache… Comment ça, vous n'avez pas de hache ?
Il faut être prudent dès la première salle de l'instance. Deux duos d'elfes sont occupés à surveiller des mutants. Aucune difficulté particulière, un mouton, balancez le dps, et on passe à la suite.
Trois elfes sont régulièrement attaqués par des Horreurs/Cauchemars protéiformes. Vous avez ici deux solutions. La téméraire vous dictera de charger dans le tas et advienne que pourra. Si vous êtes très doués, vous vous en sortirez peut-être avec un survivant… La seconde solution, plus prudente, vous dictera d'attendre la fin du mini-événement afin de puller uniquement les mobs survivants. Faites votre choix, mais dans les deux cas, focalisez-vous d'abord sur les petites Horreurs blanches puis tuez le Cauchemar. Attention toutefois, de temps à autre, l'un de vous sera « incubé », et de charmantes larves sortiront de son corps… Concentrez-vous alors sur le Cauchemar, puis rassemblez les larves à la fin du combat afin de vous en débarrasser rapidement en AoE.
Vous entrez ensuite dans une pièce appelée « L'étal du boucher », accueillant, non ? Deux packs identiques au précédent vous attendent ainsi qu'une patrouille d'Horreurs qui ne devrait pas poser de problèmes.
Vous entrez alors dans la salle du premier boss, mais avant de pouvoir s'y frotter, il y a du boulot ! La principale difficulté des mobs qui vont suivre réside dans leur pull. En fait, les monstres se déplacent tous et sont vraiment très proches les uns des autres, donc soyez très prudents (et patients). Désignez un membre du groupe chargé de la sale besogne, et attendez sagement dans le couloir que les aliens arrivent un par un. Vous devez tuer une paire de chiens et un assortiment d'yeux géants qui vous regardent de travers… Assurez un dps soutenu sur les Guetteurs de mort, car passé un certain délai, ils peuvent se décider à décimer tout le groupe d'un coup ! Leurs collègues sont moins dangereux et ne font qu'une magie assez pénible, qui vous ralentira dans tous les domaines (attaque, incantation, mouvement). Une fois la salle vidée complètement (attention aux quelques cadavres cachés), il est temps de s'intéresser au boss (1). Ou pas. Certains groupes passent en effet cette étape pour aller directement à l'étage, cela permet de se concentrer sur le boss de fin avant le repop. À vous de voir.

Zereketh le Délié (1)

Autant Zereketh le Délié est facile en mode normal, autant, en héroïque, il devrait vous donner du fil à retordre… Il a plusieurs sorts dans son arsenal afin de vous faire mordre la poussière. Tout d'abord, il lance une graine de corruption sur un joueur au hasard, qui inflige des dégâts d'ombre toutes les trois secondes à la cible. Une fois que celle-ci a subi 2 500 dgt, la graine explose et inflige des dégâts à tous les joueurs proches. Ensuite, vous êtes confronté à des zones de vides que Zereketh place régulièrement sous les membres du groupe. Si vous ne bougez pas de là très rapidement, vous pourrez continuer le combat en encourageant vos petits camarades… Toujours de l'ombre, sous forme de nova cette fois, qui fait environ 4 000 dgt en AoE autour du boss (portée : 30 mètres). En mode héroïque, cette nova, en plus de ses dégâts, projette les joueurs qui en sont victimes. Pour amoindrir les effets de cette projection, tankez toujours dos à un mur afin que le Guerrier ne soit pas projeté trop loin et qu'il ne perde pas de temps dans la construction de l'aggro. En parlant du tank : comme on l'a dit précédemment, Zereketh fait exclusivement des attaques d'ombre, demandez-lui d'équiper des objets possédant de la RO et de l'endurance. Comme il n'y pas d'attaques physiques, il peut même se permettre de perdre en défense. Une valeur de 300 en RO, buff Prêtre ou Pal compris, commence à être des plus intéressantes pour envisager ce combat sereinement.
Si vous avez deux vrais soigneurs, le mieux est sans doute d'en désigner un pour s'occuper exclusivement du tank et l'autre pour le reste du groupe. Les lanceurs de sorts type Mage/Démo/Chasseur devraient être en mesure d'évoluer dans toute la pièce afin de s'éviter les uns les autres et de bouger en cas de zones de vide. Assurez un dps important tout en faisant bien attention lorsque le Guerrier est projeté. Une prise d'aggro à ce moment ne pardonnera pas, et ce sera l'échec dans 90 % des cas. Ne vous affolez pas, c'est un combat difficile, en particulier si la RO du Guerrier n'est pas au niveau. Une autre stratégie consiste à placer Zereketh dans un coin près d'un mur, de manière à ce que tous les attaquants à distance soient dans une zone morte quand il lance sa nova. Nous ne développerons pas cette technique, mais elle est réalisable. Si d'aventure vous n'y arriviez vraiment pas, vous pouvez tout simplement esquiver ce boss.

Gravissez la pente. Vous voilà devant une sentinelle de l'Arcatraz. Si votre tank possède un peu de résistance arcane de qualité, elle peut se montrer utile contre ces monstres. Attention, leur aggro est relativement instable. Continuez dans le couloir, vous allez apercevoir des monstres de type Marcheur du vide (un peu plus gros, cependant…), de deux sortes différentes. Les Hurleurs font un fear, reculez le plus loin possible dans le couloir afin que son effet ne vous envoie pas rameuter toute une troupe, qui serait vraiment de trop. De plus, ils disposent d'une résistance variable, vos lanceurs de sorts doivent adapter leur école de magie en fonction (utilisez une détection de la magie). Pour les Maîtres dimensionnels, il faut les faire se déplacer régulièrement afin qu'ils ne restent pas dans leur zone de vide, qui leur rend de la vie (referrez-vous à l'emote, c'est très facile). Une fois les quelques monstres présents dans la salle vaincus, vous pouvez pivoter sur votre droite pour apercevoir le conteneur du troisième fragment pour la quête N3 (A). Trois démons vous attendent dans la salle suivante. Rien de spécial à signaler, mis à part qu'il faut les tuer assez vite, car ils diffusent une aura qui fait 500 dgt toutes les 3 ou 4 secondes, mais ils ont peu de PV. Sortez de la pièce et passez à la suivante. Quelques nouvelles sentinelles à abattre (ainsi que les désormais traditionnelles générations spontanées de rejetons protéiformes…), et on passe à la suite. Encore des démons, de type gangregarde cette fois. Ils chargent aléatoirement des membres du groupe, mais ne sont pas vraiment dangereux. Il en va de même pour les Tentatrices malveillantes (succubes), qui font un p'tit contrôle mental de temps à autre, tout de même.
À partir de là, prenez garde ! N'avancez que très précautionneusement. Si un Démoniste fait partie de votre groupe, demandez-lui une détection des invisibles et vous comprendrez tout de suite pourquoi… Trois sorcières rôdeuses vous guettent. Une fois celles-ci repérées, 90 % de la difficulté est derrière vous : tuez-les, et on passe aux boss (non, non, le « x » n'est pas en trop :-) (2) et (3).
En effet, ce n'est pas un mais deux gros méchants qui se donnent la réplique pour déterminer la meilleure manière de vous faire wiper… Un démon et son homologue féminin donc, et, comme il faut être galant même avec une dame démonette, c'est par cette dernière que vous allez commencer.

Dalliah l'Auspice-funeste (2)

Ses capacités spéciales :

- Un tourbillon, AoE physique de courte portée (semblable à l'enchaînement des Guerriers, mais en plus fort).
- Immédiatement après la fin de ce dernier, Dalliah tente de se soigner, vous pourrez l'interrompre avec coup de bouclier/de pied/contre-sort/charge Druide, mais pas via les talents du Chasseur.
- Un débuff qu'elle place sur un membre du groupe, que vous ne pouvez pas retirer, et qui a pour effet de la soigner quand la personne visée est elle-même soignée.
- Enfin, Dalliah lance une vague d'ombre qui augmente les dégâts d'ombre de 50 %, sort qu'elle ne possède pas en mode normal.

Coté stratégie, rien de bien compliqué. Maintenez-la exactement là où elle est avant l'engagement du combat. Dès qu'elle entame son tourbillon, toutes les personnes au corps à corps doivent très rapidement se mettre hors de portée, sans s'éloigner de trop, pour ne pas perdre en dps et pouvoir arrêter l'incantation du soin qu'elle enchaînera derrière. Normalement, une focalisation du soin sur le MT devrait suffire (ne le soignez pas quand il a le débuff !) ; si jamais il y a d'autres CaC dans le groupe, ils risquent fort de prendre également des dégâts, assignez alors un soigneur à veiller sur eux. Dernière petite chose amusante : le renvoi de sort du Guerrier fonctionne sur le débuff qui la guérit quand vous êtes vous-même soignés… À noter un Tenu main gauche pour soigneur très correct si vous venez à bout de ce boss.



Scrute-courroux Soccothrates (3)

Il est temps de passer au deuxième boss de la salle. Encore plus méchant, encore plus en colère et encore plus difficile, voici le Scrute-courroux Soccothrates, qui vous donnera déjà beaucoup plus de fil à retordre. Dédié au feu corrompu, il est de la veine des grands démons, et vous attend avec sa panoplie complète de bon pyromane. A priori, aucune différence avec le mode normal pour celui-là, vous êtes donc probablement en terrain connu.

- Tout d'abord, une immolation qui inflige 1000 dgt de feu, uniquement si vous êtes trop proche de lui. Normalement, seul le tank en est victime, à moins que votre groupe ne comprenne des CaC, bien sûr.
- Un choc de gangrefeu, magie qui fait 1500 dgt sur une cible, puis 1000 supplémentaires toutes les 3 secondes, non dissipable, bien sûr…
- Une ligne de gangrefeu que Soccothrates laisse traîner derrière lui et qui tuera ceux qui s'y aventureront trop longtemps (2000 dgt par seconde).
- Et pour finir, une bonne charge des familles sur un membre du groupe pour environ 4000 dgt, heureusement, il revient ensuite sur le MT, sous réserve d'une aggro correctement construite.

Pour le tomber, il faut aller vite, de manière générale, il fait vraiment très mal, et vos soigneurs risquent de voir leur réserve de mana fondre comme neige au soleil. C'est là que les potions sont vraiment utiles (et un Paladin !). Pas de positionnement particulier, évitez juste de vous enfermer dans un coin pour ne pas que le MT se retrouve coincé par la ligne de feu. Comme d'habitude, un soigneur sur le MT et un autre sur le reste du groupe devraient suffire à tenir le coup. Côté récompense, outre le désormais traditionnel Insigne de justice, un superbe Plastron pour Guerrier spé armes/furie.

Après ces boss, il ne reste que quelques packs de monstres avant la fin de l'instance (pas les moins difficiles, malheureusement). Reprenez des forces, et en avant, un gnome vous attend ! Suite à votre précédente victoire, la porte sur la gauche au début de la salle s'est ouverte. Franchissez-la, empruntez l'escalier et ne tremblez pas ! En arrivant en haut des marches, la première chose qu'on se demande c'est comment on va bien pouvoir passer ce satané duo de robots qui nous a tous mené la vie dure en mode normal… Eh bien, sachez que les concepteurs n'ont pas dû trouver de réponse non plus, et ils ont tout bonnement retiré un des deux robots. Ouf… Que du connu pour ce petit passage, des Sentinelles, des Rejetons, et hop, on passe à la suite. Des éthериens, cette fois. Trois packs de quatre comprenant deux Guerriers, un Mage et un soigneur. Un mouton sur le Lieur-de-vie, un gros dps sur le Lance-vague et un double tankage sur les CaC. Ça ne tape pas très fort, et ça n'a pas beaucoup de vie. À noter que c'est dans cette pièce que vous trouvez le messager Udalo (B), malheureusement décédé, pour la quête (N2).

Devant vous au fond du couloir, d'autres démons (plutôt gigantesques, d'ailleurs) vous attendent. N'AVANCEZ PAS ! En effet, dans les renfoncements sur les côtés, de fourbes satyres sont prêts à vous tomber dessus dès que vous serez à portée. Une doublette de chaque coté, un Démo et un tireur à chaque fois. Pullez-les et amenez-les bien au fond de la pièce, car l'un des monstres suivant patrouille jusque-là. Tankez le Démo, et, si possible, le tireur en même temps, car il peut faire vraiment mal à vos tissus. Viennent ensuite deux Porte-destin sans chaîne qui chargent violemment avec un stun de zone. Pas évident de trouver ses marques (éloignez les tissus, ne restez pas dos au mur), mais ça va passer. Viennent ensuite deux impressionnantes créatures : imaginez deux infernaux de Démoniste agrandis 10 fois et avec encore plus de classe… Cieuriss a dû penser que quelques rejetons de Kraator (rare élite à Ombrelune) seraient du plus bel effet dans sa prison !

Côté stratégie, c'est assez spécifique. Un abyssal gargantuesque, comme tous les monstres de ce genre, ça fait des météores, bien sûr. Donc, on met tout le monde au corps à corps afin de répartir les dégâts sur tout le groupe. Oui, mais pas trop, parce que ces sympathiques bibendums de feu font également des dégâts aux personnes trop proches d'eux. À vous de trouver le juste milieu, entre 2 et 4 mètres du monstre devrait être une bonne fourchette. Ils ont beaucoup de point de vie, mais ne représentent pas de réel danger une fois le placement bien assimilé. Répétez l'opération pour le second, et vous pourrez enfin apercevoir celui que vous êtes venu tuer si vous êtes sur la quête (N1), mais qui retient également captif Milhouse (que vous allez essayer de sauver pour la quête héroïque (N4)), à savoir : le Messager Cieuriss (4).

Le Messager Cieuriss (4)

Cieuriss est en fait le gardien de la prison, et il garde avec lui les spécimens les plus dangereux dans des cellules qu'il contrôle à sa guise. Si vous l'avez déjà combattu en mode normal, sachez que la principale différence en héroïque est que les trois « gardes » que vous allez affronteront beaucoup plus de PV, ce qui rend le combat vraiment plus ardu dans sa phase 1 : vous aurez à peine le temps de régénérer qu'un nouveau prisonnier apparaîtra. Dès que vous engagez le Messager, il se met dans une bulle puis disparaît. S'ouvre alors la première cellule, et vous pouvez apercevoir votre premier adversaire. L'ordre dans lequel vous allez les affronter est aléatoire (une séquence différente à chaque réinitialisation de l'instance).

- Première cage, deux possibilités : soit un diablotin, qui vous balance des tonnes de boules de feu (le totem de glèbe du Chaman est ici très efficace) pouvant faire jusque 4000 dgt en critique (il faut dissiper son buff RF, mais la meilleur option est encore qu'un de vos mages le lui vole !) ; soit un traqueur dimensionnel, qui, comme ses collègues en extérieur, se déphasera pour attaquer votre tank de dos. Ici, la seule difficulté concerne vos dps qui ne doivent pas dépasser le Guerrier dans l'aggro.
- Deuxième cage : vous allez avoir l'heureuse surprise de libérer un gnome nommé Milhouse Tempête-de-mana, que vous êtes venu sauver de cette horrible prison. Il va se buffer, boire pour régénérer et se joindre tout naturellement à votre cause. Sachez que vous pouvez (devez !) le soigner, et comme vous allez le voir, il aime à se mettre au pire endroit possible afin d'en prendre plein la tête !
- La troisième cage fait apparaître devant vous soit un élémentaire d'air, soit un reptilien de type « Gehenas ». Si vous avez affaire à ce dernier, attention aux pluies de feu et plus particulièrement à Milhouse, qui n'a pas compris le principe de ce sort et qui prend un malin plaisir à rester en dessous… Si vous affrontez l'élémentaire, sachez qu'il ne tape pas très fort sur le MT, mais pose une malédiction qui augmente les dégâts magiques de 100 %. Il faut absolument que votre Mage ou Druide l'enlève, à défaut de quoi vos tissus ne feront pas long feu à cause de la décharge électrique (AoE) qui inflige environ 5000 dgt quand vous êtes maudits. À noter également que, de temps à autre, il se téléporte vers la personne la plus loin de lui. Quel que soit votre adversaire, il faut le tuer très vite afin de pouvoir régénérer avant le combat suivant. Dans le cas de l'élémentaire, cela implique de dissiper ou de lui voler son buff de résistance à la magie, sinon vous ne le descendrez jamais assez vite.
- Dernier adversaire avant le messager lui-même, un draconide tout droit sorti du Repaire de l'Aile noire, et, le moins que l'on puisse dire, c'est que son passage en prison ne l'a pas calmé, loin de là. Mis à part la frappe mortelle sur le MT, toujours pénible (le bouclier de Prêtre constitue la meilleure parade), il lance un choc de flammes pas vraiment dangereux.

Il pose également une malédiction du même style que celle de l'élémentaire d'air, qui augmente les dégâts magiques de 100 %. Si vous en êtes la cible, éloignez-vous simplement de lui, s'il la met sur le tank, intensifiez les soins. Attention, Cieuriss en déjà en chemin, vous devez éliminer ce draconide en un rien de temps ou vous devrez affronter les deux de front et sans régénération !

- Le messager est devenu une sorte de Skeram (1er boss de AQ40). Placez immédiatement un symbole sur lui, pour le repérer quand il se multiplie. Première grosse difficulté : il est insensible à la provocation, ne faites donc rien les 10 premières secondes du combat, le temps que votre tank prenne un peu d'avance.

Il possède un fouet mental vraiment pénible, qui inflige 8000 dgt en quatre fois, si vous avez moins de 8000 PV et que vous n'êtes pas soignés dans ce laps de temps (vos Mages peuvent blinker), vous êtes donc mort. Milhouse ne devrait pas être trop gênant dans ce combat étant donné qu'il a appris à se servir du bloc de glace entre-temps.

La deuxième capacité de Cieuriss, à l'instar de son modèle original, est de se multiplier. Chaque fois qu'il a perdu un tiers de sa vie, il fait une copie de lui-même sur laquelle il faut absolument se concentrer. Cette copie lance également des fouets mentaux ! Troisième et dernière capacité : le contrôle mental d'une cible dans votre groupe ou de Milhouse : silence, stun, mouton…

Pas de placement spécial, tankez-le au centre de la pièce, assurez un dps constant mais pas trop appuyé, sous peine de prise d'aggro fatale (n'oubliez pas, il est insensible à la provocation !). Concentrez le soin uniquement sur le Guerrier, sauf lorsqu'il fait son fouet mental, auquel cas il faut absolument sauver celui qui en est victime. À 66 %, tuez au plus vite son double puis reprenez vos places initiales. Répétez la même opération pour le second palier à 33 % de sa barre de vie. N'oubliez pas de garder un œil sur Milhouse, qui ne doit pas mourir pour valider la quête héroïque !

Ce boss peut paraître dur, mais il n'a pas énormément de PV. L'essentiel est dans un soin réactif et dans le dps immédiat de ses clones.

Voilà, c'est fini, vous êtes venu à bout de l'Arcatraz en mode héroïque, l'un des défis JcE les plus difficiles du jeu dans le contenu pré-raid.

PHAT LOOT

• Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de bases concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à cinq en mode normal et en mode héroïque.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arbalète Faucon-de-braise	arbalète	70	++	(3)	Soccothrates	dps 66.3 (159-239 x 3) / +18 ccrit / +14 P.att
Bâtonnet de contrôle du Cœur-du-Néant	baguette	70	++	(2)	Dalliah	dps 129.4 (163-303 x 1.8) (ombre) / +9 END +10 INT / +8 cdt sorts / +13 sorts & soins
Tranche-rable affamé	dague 1M	70	++	(4)	Cieuriss	dps 71.7 (103-155 x 1.8) / +13 END / +16 ccrit / +30 P.att
Maillet de guerre imprégné de lumière	masse 2M	70	++	(3)	Soccothrates	dps 93.3 (245-408 x 3.5) / +20 FOR +30 END +28 INT / +21 ccrit / ●●● > +5 sorts & soins
Lames réflexes	pugilat MD	70	++	(2)	Dalliah	dps 71.7 (135-252 x 2.7) / +13 END / +16 cdt / +32 P.att
ARMURES	**TYPE**	**NIV**	**DROP**	**CARTE**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
TISSU						
Garde-épaules à la sphère de mana	épaules	70	++	(1)	Zereketh	arm 117 / +23 END +26 INT +17 ESP / +29 sorts & soins
Bottes entrelacées de glyphes	pieds	70	+	(4)	Cieuriss	arm 107 / +24 END +18 INT / +17 scrit / +20 sorts & soins / ●● > +3 INT
Chaperon de l'oubli (Set)	tête	70	++	(4)	Cieuriss	arm 127 / +27 END +32 INT / +40 sorts & soins / ●● > +5 sorts & soins
Couronne bénie (Set)	tête	70	++	(4)	Cieuriss	arm 127 / +12 END +24 INT +26 ESP / +57 soins / ●● > +4 ESP
CUIR						
Gants du délié	mains	70	++	(3)	Soccothrates	arm 183 / +27 AGI +20 END / +38 P.att / ●● > +3 résil
La corde du dormeur	taille	70	++	(3)	Soccothrates	arm 164 / +18 END +24 INT +21 ESP / +53 soins
Casque d'assassinat (Set)	tête	70	+	(4)	Cieuriss	arm 237 / +25 END / +25 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 esq
MAILLES						
Cuissardes d'Outreterre	pieds	70	++	(1)	Zereketh	arm 448 / +18 END +24 INT / +21 ccrit / +50 P.att
Corselet du feu du monde	torse	70	++	(2)	Dalliah	arm 652 / +33 END +32 INT / +22 scrit / +40 sorts & soins
Plastron du mascaret (Set)	torse	70	++	(4)	Cieuriss	arm 652 / +38 END +22 INT / +10 cdt sorts / +36 sorts & soins / +4 mana I 5s / ●●● > +5 sorts & soins
PLAQUES						
Gantelets d'auto-correction de Thatia	mains	70	++	(2)	Dalliah	arm 728 / +16 FOR +35 END / +18 déf / +39 bloq
Ceinturon de guerre en rubium	taille	70	++	(1)	Zereketh	arm 655 / +31 FOR +29 END / +18 ccrit
Corselet de plaques funestes (Set)	torse	70	++	(4)	Cieuriss	arm 1164 / +30 FOR +27 END / +19 ccrit / ●●● > +4 ccrit
Cuirasse de l'audacieux (Set)	torse	70	+	(4)	Cieuriss	arm 1164 / +23 FOR +21 AGI +33 END / +19 déf / ●●● > +4 déf
CAPES						
Cape des auras scintillantes	dos	70	++	(1)	Zereketh	arm 78 / +12 END +16 INT +18 ESP / +42 soins
AUTRES	**TYPE**	**NIV**	**DROP**	**CARTE**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
BIJOUX						
Corne-nexus de Shiffar (Set)	bijou	70	+	(4)	Cieuriss	+32 scrit / scrit > chance d'augmenter les dégâts des sorts de 225 pendant 10 s
Collier de récupération d'A'dal	cou	–	N/A	–	Quête N1	+24 résil / +27 sorts & soins
Pendentif Sha'tari puissant	cou	–	N/A	–	Quête N1	+24 résil / +51 soins
Sautoir de la pensée fluide	cou	70	+	(4)	Cieuriss	+15 END +17 INT +17 ESP / +35 soins
Sautoir de puissance de Shattrath	cou	–	N/A	–	Quête N1	+24 résil / +46 P.att
Bague d'ingéniosité de Ryngo (Set)	doigt	70	++	(3)	Soccothrates	+12 END +14 INT / +14 scrit / +25 sorts & soins
Bague de factionnaire en élémentium (Set)	doigt	70	+	(4)	Cieuriss	+24 END / +20 déf / +19 esq
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT						
Néant primordial	composant	NA	-	(4)	Cieuriss	Composant de nombreuses recettes d'artisanat de BC
RECETTES D'ARTISANAT						
Patron : Pantalon de la blanche guérison	couture	375	++	(1)	Dalliah	arm 156 / +21 END +21 INT / +62 soins / +11 mana I 5s / ●●● > +4 INT
RELIQUES						
Idole des ombres farouches	idole	70	++	(1)	Zereketh	Augmente les dégâts périodiques infligés par Déchirure de 4 par point de combo
TENUS MAIN GAUCHE						
Lampe de la radiance paisible	tenu MG	70	++	(4)	Cieuriss	+13 END +14 INT / +12 cdt sorts / +13 scrit / +21 sorts & soins
Lampe du repos paisible	tenu MG	70	++	(2)	Dalliah	+16 END +18 INT / +35 soins / +6 mana I 5s

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arbalète Faucon-de-braise	arbalète	70	(3)	Soccothrates	dps 66.3 (159-239 x 3) / +18 ccrit / +14 P.att
Bâtonnet de contrôle du Cœur-du-Néant	baguette	70	(2)	Dalliah	dps 129.4 (163-303 x 1.8) (ombre) / +9 END +10 INT / +8 cdt sorts / +13 sorts & soins
Tranche-rable affamé	dague 1M	70	(4)	Cieuriss	dps 71.7 (103-155 x 1.8) / +13 END / +16 ccrit / +30 P.att
Vilelame du traître (Set)	dague 1M	70	(4)	Cieuriss	dps 78.9 (113-171 x 1.8) / +56 P.att
Maillet de guerre imprégné de lumière	masse 2M	70	(3)	Soccothrates	dps 93.3 (245-408 x 3.5) / +20 FOR +30 END +28 INT / +21 ccrit / ●●● > +5 sorts & soins
Lames réflexes	pugilat MD	70	(2)	Dalliah	dps 71.7 (135-252 x 2.7) / +13 END / +16 cdt / +32 P.att
ARMURES	**TYPE**	**NIV**	**CARTE**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
TISSU					
Garde-épaules à la sphère de mana	épaule	70	(1)	Zereketh	arm 117 / +23 END +26 INT +17 ESP / +29 sorts & soins
Bottes entrelacées de glyphes	pieds	70	(4)	Cieuriss	arm 107 / +24 END +18 INT / +17 scrit / +20 sorts & soins / ●● > +3 INT
Chaperon de l'oubli (Set)	tête	70	(4)	Cieuriss	arm 127 / +27 END +32 INT / +40 sorts & soins / ●● > +5 sorts & soins
Couronne bénie (Set)	tête	70	(4)	Cieuriss	arm 127 / +12 END +24 INT +26 ESP / +57 soins / ●● > +4 ESP
CUIR					
Gants du délié	mains	70	(3)	Soccothrates	arm 183 / +27 AGI +20 END / +38 P.att / ●● > +3 résil
Cuissardes des pas de l'ombre	pieds	70	(4)	Cieuriss	arm 219 / +30 AGI +27 END / +52 P.att
La corde du dormeur	taille	70	(3)	Soccothrates	arm 164 / +18 END +24 INT +21 ESP / +53 soins
Casque d'assassinat (Set)	tête	70	(4)	Cieuriss	arm 237 / +25 END / +25 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 esq
MAILLES					
Grèves de Wyrmécaille	jambes	70	(4)	Cieuriss	arm 593 / +30 INT / +60 P.att / +22 ccrit / +6 mana I 5s / ●●● > +8 P.att
Cuissardes d'Outreterre	pieds	70	(1)	Zereketh	arm 448 / +18 END +24 INT / +21 ccrit / +50 P.att
Corselet du feu du monde	torse	70	(2)	Dalliah	arm 652 / +33 END +32 INT / +22 scrit / +40 sorts & soins
Plastron du mascaret (Set)	torse	70	(4)	Cieuriss	arm 652 / +38 END +22 INT / +10 cdt sorts / +36 sorts & soins / +4 mana I 5s / ●●● > +5 sorts & soins
PLAQUES					
Gantelets d'auto-correction de Thatia	mains	70	(2)	Dalliah	arm 728 / +16 FOR +35 END / +18 déf / +39 bloq
Ceinturon de guerre en rubium	taille	70	(1)	Zereketh	arm 655 / +31 FOR +29 END / +18 ccrit
Corselet de plaques funestes (Set)	torse	70	(4)	Cieuriss	arm 1164 / +30 FOR +27 END / +19 ccrit / ●●● > +4 ccrit
Cuirasse de l'audacieux (Set)	torse	70	(4)	Cieuriss	arm 1164 / +23 FOR +21 AGI +33 END / +19 déf / ●●● > +4 déf
CAPES					
Cape des auras scintillantes	dos	70	(1)	Zereketh	arm 78 / +12 END +16 INT +18 ESP / +42 soins
AUTRES	**TYPE**	**NIV**	**CARTE**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
BIJOUX					
Corne-nexus de Shiffar (Set)	bijou	70	(4)	Cieuriss	+32 scrit / scrit > chance d'augmenter les dégâts des sorts de 225 pendant 10 s
Sautoir de la pensée fluide	cou	70	(4)	Cieuriss	+15 END +17 INT +17 ESP / +35 soins
Bague d'ingéniosité de Ryngo (Set)	doigt	70	(3)	Soccothrates	+12 END +14 INT / +14 scrit / +25 sorts & soins
Bague de factionnaire en élémentium (Set)	doigt	70	(4)	Cieuriss	+24 END / +20 déf / +19 esq
GEMMES					
Opale de feu rougeoyante (U)	orange (J/R)	70	(4)	Cieuriss	+11 soins / +4 résil
Opale de feu agile (U)	orange (J/R)	70	(4)	Cieuriss	+5 esq / +4 cdt
Opale de feu mortelle (U)	orange (J/R)	70	(4)	Cieuriss	+8 P.att / +5 ccrit
INGRÉDIENTS D'ARTISANAT					
Néant primordial (100 %)	composant	NA	(4)	Cieuriss	Composant de nombreuses recettes d'artisanat de BC
RECETTES D'ARTISANAT					
Patron : Pantalon de la blanche guérison	couture	375	(1)	Dalliah	arm 156 / +21 END +21 INT / +62 soins / +11 mana I 5s / ●●● > +4 INT
RELIQUES					
Idole des ombres farouches	idole	70	(1)	Zereketh	Augmente les dégâts périodiques infligés par Déchirure de 4 par point de combo
TENUS MAIN GAUCHE					
Lampe de la radiance paisible	tenu mg	70	(4)	Cieuriss	+13 END +14 INT / +12 cdt sorts / +13 scrit / +21 sorts & soins
Lampe du repos paisible	tenu mg	70	(2)	Dalliah	+16 END +18 INT / +35 soins / +6 mana I 5s

Karazhan

INTRODUCTION

Karazhan... voilà bien un sacré beau morceau de donjon. Un Zul'Gurub au pays des morts-vivants, une ambiance digne des meilleurs trains fantômes, du phat loot bien gras, et, surtout, vos premières pièces T4 ! Cette instance se réinitialise toutes les semaines, et vous vous faites « inscrire » dès que vous tuez un boss. Veillez à avoir un raid motivé pour la semaine. Peu de gens peuvent se targuer d'en avoir fait intégralement le tour (quoique les récents patchs ont considérablement baissé la difficulté de ce donjon), nous espérons que ce guide, réalisé en collaboration avec les guildes Millenium et Draw, vous permettra d'en venir à bout.

LES QUÊTES LIÉES À KARAZHAN

Les quêtes liées à Karazhan sont nombreuses, et nous ne les listerons sur le schéma habituel par manque de place. Lisez ce qui suit et vous devriez mieux comprendre leur enchaînement. Pour résumer le schéma, il y a quatre séries de quêtes :
1/ Les quêtes d'accès
2/ Les quêtes pour la chevalière pourpre (liés à la réputation)
3/ Les quêtes qui vous permettront de tuer le Prince
4/ La série de quête pour faire pop Plaie-de-Nuit, de loin la plus importante pour vos accès JcE haut niveau.

1/ Obtenir l'accès à Karazhan

Introduction

Beaucoup de joueurs consciencieux et organisés commencent la série de la quête d'accès à Karazhan dès le niveau 68 (considérant qu'ils seront bloqués au 3e fragment puisqu'il faut une monture volante). Mais qu'importe, le plus tôt vous vous y mettrez, le plus tôt vous pourrez toucher le début du contenu haut niveau du jeu. Évidemment, chaque joueur désireux de pénétrer dans cette instance de 10 devra posséder la « clé du maître » pour rentrer.

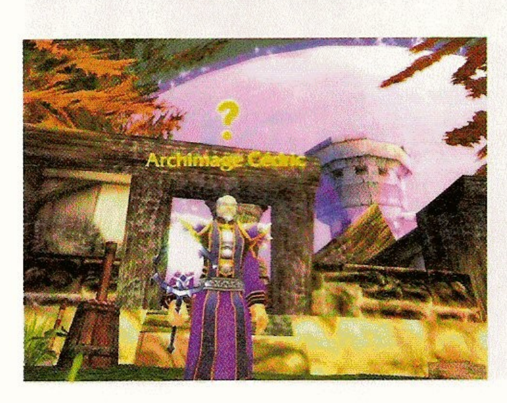


L'entrée de Karazhan

En premier lieu, rendez-vous au sud défilé de Deuillevent (royaume de l'est) pour y rencontrer les Archimages de l'Œil pourpre. Deux petites quêtes à réaliser pour leur compte : ramasser des Essences Fantomatiques sur les fantômes du coin pour enquêter sur L'agitation des sans-repos et enregistrer les perturbations dans les points d'eau souterrains du fait de la résurgence de certains Troubles arcaniques. Ces deux quêtes se font juste à coté : vous trouverez deux escaliers non loin des archimages, l'un vous mènera au puits et l'autre au lac souterrain.
Vous voilà assez rodé pour commencer les choses sérieuses. Partez voir l'Archimage Cédric au nord de la bulle de Dalaran (près des Montagne d'Alterac) puis rendez-vous à Shattrath pour discuter avec Khadgar qui vous parlera alors de L'entrée de Karazhan.

Les trois fragments de clé

• Khadgar va vous demander de lui récupérer le premier fragment de clé dans le Labyrinthe des Ombres. Constituez un groupe solide et allez le trouver à gauche du boss de fin, Marmon. Notez qu'activer le récipient arcanique fait apparaître un vilain, prévoyez donc de tuer Marmon avant de vous ruer sur le réceptacle.
Retournez ensuite à Shattrath pour valider auprès de Khadgar et pour qu'il vous confie plus d'informations sur Les deuxième et le troisième fragments. Leur ordre de récupération importe peu. Il vous faut les deux.
• Le deuxième fragment de clé se trouve lui dans le Caveau de la Vapeur (Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar). En allant tout droit depuis l'entrée, vous allez tomber sur un plan d'eau près de l'hydromancienne Thespia. Descendez au fond à gauche de cette mare pour empocher votre fragment.
• Le troisième fragment de clé est situé dans l'Arcatraz (Raz-de-Néant > Donjon de la Tempête). Accéder à l'Arcatraz va nécessiter deux choses d'importance : une monture volante (donc l'obligation d'être 70), et une personne au moins de votre groupe possédant la clé de l'Arcatraz (cf. guide Arcatraz). Le fragment se trouve au premier étage, à droite de l'entrée de la salle peuplée de Négatrons. Les deux fragments en poche, retournez voir Kadghar.



La clé du maître

Il vous faut maintenant vous rendre au Noir Marécage (Tanaris) pour y rencontrer Medhiv et empêcher L'ouverture de la Porte des ténèbres. Très bien, mais pour rentrer dans le Noir Marécage et donc dans l'instance la Porte des Ténèbres, chaque membre de votre groupe aura dû, au préalable, terminer la première Grotte du Temps Le Fort-de-Durn (libérez Thrall, pouah !). Rendez-vous alors donc dans les Grottes du Temps pour pénétrer dans le Noir Marécage. Accomplissez l'event de l'instance (cf. guide Porte des Ténèbres) et parlez à Medhiv. Vous voilà en possession de la Clé du Maître pour rentrer dans Karazhan. Constituez un raid de 10 personnes et go phat loot ! euh... z'allez quand même wipe un peu d'abord :]

2/ La Chevalière de l'œil pourpre

À partir du stade amical auprès de l'Œil pourpre, vous pourrez empocher, auprès de l'Archimage Leryda devant l'instance, une jolie bague : la chevalière de l'Œil pourpre (disponibles en quatre versions différentes : cac, caster, soigneurs, etc.). Cette bague de bonne qualité évoluera en bague épique aux stades supérieurs de réputation (honoré, révéré, exalté : voir tableau Phat loot) via les quêtes : Sur la voie pourpre, Une distinction pour services rendus, et L'excellence auprès de l'Œil pourpre.

3/ Tuer le Prince Malchezaar !

Tout commence avec l'accès à Karazhan (voir début de cet article). Une fois l'accès en poche, parlez à l'Archimage Alturus, qui vous enverra voir Koren dans Karazhan pour la quête Évaluer la situation. Koren – qui se trouve derrière le premier boss dans l'écurie, Attumen–, vous demandera d'empocher le journal de Keanna dans le cadre de la quête Le journal de Keanna. Ce journal se trouve au premier étage, dans la pièce au centre du couloir menant à la Demoiselle de Vertu. Ramenez ce livre à l'Archimage, qui vous demandera alors de débarrasser Karazhan d'Une présence démoniaque, en gros, de tuer le Prince Malchezaar. Allez ensuite voir Cédric, à Dalaran, pour remplir Une nouvelle directive, et empochez ce superbe Insigne poupre (bijou, +18 END / +45 res arcanes).

4/ Faire apparaître Plaie-de-Nuit

Une série de quête TRÈS importante, car elle participe en partie à l'accès à la Caverne du sanctuaire du Serpent. En effet, il vous faudra tuer Plaie-de-Nuit dans le cadre de la quête découverte dans l'Enclos aux Esclaves héroïque Le Gourdin de Kar'Desh. Celle-ci vous demandera de tuer Gruul et de tuer Plaie-de-Nuit. Autant Gruul, c'est simple : vous allez dans son repaire à 25 et vous lui faites sa fête (prévoyez du dps et des consos !). Mais pour Plaie-de-Nuit, c'est une autre paire



de manches : il va falloir qu'une des personnes de votre raid Karazhan ait réalisé la longue série de quêtes à suivre pour le faire popper. Voici la marche à suivre.

Le journal de Medhiv
Une fois honoré auprès de l'Œil pourpre, l'Archimage Alturus devant Karazhan vous demandera d'aller parler à Wravien pour vous renseigner sur Le journal de Medivh. Wravien se trouve en fait dans la grande pièce juste après le Conservateur. Nettoyez bien tous les trash de cette pièce, parlez-lui, puis allez parler à Gradav, juste à côté, ainsi qu'à Kamsis, situé non loin de là. Ce dernier est fondamental, car il vous indiquera que c'est L'ombre d'Aran qui fut le dernier en possession du journal. Allez voir Aran à l'étage, parlez-lui, éliminez-le et empochez enfin le journal de Medhiv ! Allez à présent parler à Kamsis puis à Alturus devant Karazhan.
Ce dernier vous demandera de lire le journal sur La terrasse du Maître. Retournez dans Karazhan, lisez le journal sur la terrasse, puis retournez voir Alturus afin qu'il vous demande d'Exhumer le passé. Fouillez devant Karazhan (à développer), empochez le fragment d'os carbonisé, reparlez à Alturus, qui vous demandera alors L'aide d'un collègue. Ce collègue n'est autre que Kalynna Rougelatte, que vous trouverez à Raz-de-Néant.

La requête de Kalynna
La requête de Kalynna est simple : tuer le premier boss des Salles brisées en mode héroïque (pour empocher le Tome du crépuscule) et tuer le premier boss des Salles de Sethekk en héroïque (pour lui dérober le Livre des noms oubliés). Ces deux livres en poche, retournez voir Kalynna qui vous donnera l'urne de Kalynna ; celle-ci vous permettra de faire pop Plaie-de-Nuit ! Avant d'aller tuer Plaie-de-Nuit, assurez-vous que votre groupe a bien la quête Le gourdin de Kar'desh pour faire d'une pierre deux coups. Rendez-vous ensuite à Karazhan sur la terrasse du Maître, et invoquez le bestiau. Tuez-le, prenez la chevalière pour Le gourdin de Kar'desh et retournez valider auprès de Kalynna pour empocher une gemme parmi trois : Améthyste vibrante R/B (10 p.att / + 6 END), Améthyste apaisante R/B (+11 soins / +6 END), Améthyste infusée R/B (+6 sorts & soins / +6 END).

LES SETS T4

Chaque classe pourra récupérer les gants et le casque de son set T4 dans Karazhan (les épaulettes et les jambières se trouvent dans le Repaire de Gruul, et le torse dans le repaire de Magtheridon). La pièce permettant de récupérer les gants se récupère sur le Conservateur, celle qui permet d'obtenir le casque se trouvera sur le Prince Malchezaar. Le fonctionnement de ce set est simple : vous empochez la pièce épique (qui correspond généralement à trois classes) et vous allez l'échanger au marchand de Shattrath (chez les Aldor ou les Clairvoyants en fonction de votre allégeance). L'intégralité du set T4 de votre classe est visible en fin de mag dans la partie des sets ou auprès des « revendeurs » de Shattrath. Chez nous, c'est juste plus pratique !

LES BOSS DE KARAZHAN

Karazhan est un gigantesque palais ou bien des raids débutants pourront se perdre. Nous ne pouvons vous indiquer le cheminement archi-précis dans l'instance considérant les différents niveaux et l'empilement des étages, il nous faudrait des mags en 3D pour expliquer précisément l'architecture de l'instance. Notez qu'il existe deux entrées à Karazhan : la classique, que tout le monde emprunte en début de semaine, et la planquée, que vous trouverez après l'Opéra. Avec la pratique, vous finirez par trouver votre chemin, ce n'est pas si compliqué. Sachez que pour nettoyer entièrement Karazhan, vous devrez participer en tout et pour tout à 12 affrontements majeurs, mais que de très nombreux boss sont optionnels, les voici listés dans l'ordre logique d'évolution, nous vous conseillons vivement, à terme, de ne vous concentrer que sur les boss obligatoires et nettoyer les boss annexes quand vous en avez le temps :

Première entrée
- Minuit + Attumen le Veneur (optionnel)
- Named parmi trois (optionnel)
- **Moroes (obligatoire car conditionne l'apparition des trash)**
- Damoiselle de Vertu (optionnel)
- **Event de l'Opéra - parmi trois (obligatoire car bloque le passage)**

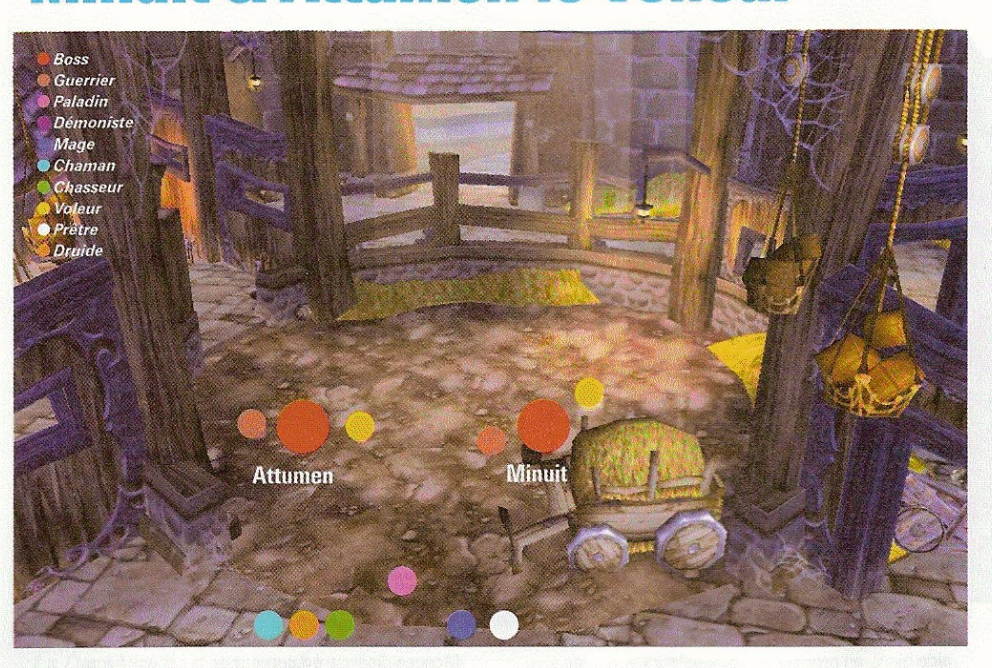
Accès à la deuxième entrée !
- **Le Conservateur (obligatoire car bloque le passage + T4)** (à partir de là, les boss peuvent être pris dans plein d'ordre différent)
- **L'ombre d'Aran (obligatoire car gère le pop des trash alentour)**
- Terestian Illhoof (optionnel)
- **Les Échecs (oblig. pour ouvrir la porte du Prince)**
- **Dédain-de-nuit (obligatoire car gère le pop des trash alentour)**
- **Le Prince Malchezaar (obligatoire T4)**
- Plaie-de-Nuit (optionnel)

LES TRASH DE KARAZHAN

Au niveau des trash, nous avons décidé de purement et simplement zapper leur explication, car ils sont en général d'une simplicité déconcertante. Appliquez les principes généraux de crowd control en abusant d'entraves de Prêtre et de ban de Démo. Nous tacherons toutefois de faire un zoom sur certains d'entre eux quand leurs habilités sont particulières et qu'ils peuvent générer un wipe de manière quasi certaines à des groupes peu expérimentés. ***Hyakiss, Shadikith et Rokard*** sont les trois named que vous pourrez trouver dans la partie droite de Karazhan, dès l'entrée. Honnêtement, ne perdez pas de temps à tenter de les tuer. Leurs loots sont proprement insignifiants, leur stratégie, d'une simplicité outrancière. Le principe de pop de ces trois named semble être le suivant : si vous tuez énormément d'araignées, vous ferez apparaître Hyakiss la Rodeuse. Beaucoup de chauves-souris ? Vous ferez apparaître Shadikith le glisseur. Énormément de chiens ? Rokad le ravageur se joindra aux hostilités. Le seul intérêt à faire cette partie de l'instance serait éventuellement d'augmenter sa réputation, mais, franchement, vous avez bien mieux à faire !



Minuit & Attumen le Veneur



APTITUDES SPÉCIALES D'ATTUMEN

- (Attumen au sol et sur Minuit) **Attaque de l'ombre** : toutes les 15 secondes environ, 3 000-3 500 dgt d'ombre aux joueurs face à lui
- (Attumen au sol et sur Minuit) **Malédiction** : malédiction en aire d'effet qui réduit de 50 % les chances de toucher des coups et des sorts. Peut être supprimée
- (Attumen sur Minuit seulement) **Charge** : charge le joueur éloigné le plus proche pour environ 4 000 points de dommages.
- Note : Minuit n'a aucune aptitude spéciale, il porte des coups physiques pour environ 1 500-2 000 dgt sur de la plaque.

Minuit & Attumen en deux mots

Il s'agit du premier boss de Karazhan. Totalement optionnel, il n'en demeure pas moins intéressant pour commencer à se faire les dents sur cette instance. Minuit est le nom du destrier, que vous combattez en premier, Attumen, celui du cavalier, qui ne va pas tarder à se joindre à la bataille. Les amateurs de montures exotiques seront heureux d'apprendre qu'il peut droper les Rênes de cheval de guerre embrasé, qui vous permettent de chevaucher rien moins que Minuit lui-même (voir photo). En outre, vous trouverez juste derrière lui le forgeron Koren, qui vous validera la quête Évaluer la situation, peut réparer votre équipement (si vous êtes honoré auprès de l'Œil pourpre) et propose à la vente des patrons de Forge (cf. la section sur les réputations, p. 14).

Préparation et placement

Ces deux boss se trouvent dans l'écurie à gauche en rentrant dans Karazhan. En premier lieu, vous devez être très vigilant à la réapparition des mobs. À compter du moment où vous éliminez le premier étalon de l'écurie, vous disposez d'une petite demi-heure pour tuer l'intégralité des packs entourant le box de Minuit et pour abattre le boss lui-même. Passé ce délai, les premiers trash seront de retour et viendront se greffer au combat. Attention d'ailleurs, lorsque vous nettoierez les packs les plus proches du box : Minuit est neutre à la base, mais une AoE malencontreuse qui viendrait lui friser le poil le rendrait agressif.
Concernant le placement : vos tanks et CaC se positionnent dans le box circulaire de Minuit. Lorsqu'Attumen intervient, tâchez d'écarter un brin les deux mobs l'un de l'autre, histoire d'éviter l'AoE du Veneur (cône à 180° devant lui) à celui de vos tank qui s'occupe de Minuit. Les combattants à distance restent à l'entrée du box. Prévoyez un MT et un off-tank avec un soigneur associé à chacun : l'off-tank sera en charge de Minuit, le MT en charge d'Attumen et du couple Attumen/Minuit en phase 3.

Action

Le combat se déroule en trois phases :
PHASE 1 – Minuit, qui n'a aucune aptitude spéciale, est seul et doit être tanké par votre tank le plus faible. Laissez l'aggro se construire, puis engagez le dps.
PHASE 2 – À 95 % de sa vie, Minuit appelle Attumen à sa rescousse. Ce dernier doit être engagé directement par votre tank principal (le détournement par un chasseur vers votre MT est un plus), qui l'écartera bien de Minuit pour éviter des Attaques de l'ombre malencontreuses. Si Attumen est immunisé à la provocation, vous pouvez par contre le désarmer, ne vous en privez surtout pas. Pendant que votre MT gère Attumen, l'intégralité du dps du raid sera concentré sur Minuit. Druides et Mages : veillez bien à lever la malédiction qu'Attumen place régulièrement sur le MT et les gens alentour.
PHASE 3 – Lorsque Minuit tombe à 25 % de sa vie, Attumen fonce enfourcher sa monture et regagne alors sa vie perdue. C'est votre tank le plus costaud qui sera en charge de ce couple. Dans cette phase, Attumen conserve toutes ses caractéristiques : les Guerriers continuent donc d'essayer de le désarmer, les CaC font attention à ne jamais rester en face de lui à cause de l'AoE, les Mages et Druides sont bien concentrés sur les malédictions. En plus de tout ça, cette nouvelle combo monture/cavalier peut charger le combattant à distance le plus proche (veillez à ce que ce soit toujours un Paladin ou une classe capable d'encaisser 3 500-4 000 dgt). Continuez votre dps, priez pour que les trash mobs alentour restent où ils sont, et empochez vos premiers épiques !

Trash & points vitaux

On ne répétera jamais assez que le nettoyage des trash doit être effectué très rapidement : gérer des mobs qui réapparaissent pendant le combat contre Attumen n'est pas à la portée de tous. Pour cette phase de nettoyage, abusez des entraves, pensez à dissiper la magie sur les Étalons spectraux quand ils deviennent violets, et éloignez les Destriers à cause de leur fear. Pour le combat contre Attumen, le temps de réaction de vos tanks est la clé : dès son pop, Attumen doit être très vite déplacé. Pensez également à bien lever les malédiction, car réduire les chances de toucher de votre MT, c'est augmenter ses chances de perdre l'aggro…





Moroes



APTITUDES SPÉCIALES DE MOROES

- **Disparition** : même effet que le sort du Voleur. Cependant, Moroes garde sa liste d'aggro originelle.
- **Supplice du garrot** : en réapparaissant après sa Disparition, Moroes place un garrot sur un membre du raid. Ce sort fait 1 000 dgt toutes les 3 secondes pendant 5 minutes.
- **Cécité** : rend aveugle la personne ciblée pendant quelques secondes. C'est un poison et, à ce titre, peut être dissipé.
- **Suriner** : même effet que l'attaque du Voleur du même nom : des dégâts + la cible est étourdie. Moroes attaque alors la seconde personne la plus haute dans la liste d'aggro
- **Enrage** : à 30 % de vie, Moroes passe en frénésie et frappe plus fort au corps à corps.

Moroes en deux mots

C'est le premier « vrai » boss obligatoire de Karazhan, car il conditionne la réapparition des trash de la zone. Lorsque vous montez les escaliers en face de l'entrée, vous le trouvez sur la gauche de la grande salle de bal. Nettoyez bien la pièce avant d'engager les hostilités. Ce n'est pas un combat très difficile, mais deux Prêtres faciliteront les choses lors de votre première rencontre. Car ce Voleur n'est pas seul. Il est accompagné de quatre morts-vivants élites, qui disposent chacun d'aptitudes particulières. Et vous devrez les combattre tous les cinq en même temps !

Préparation et placement

Au niveau des groupes, organisez-en un à base de tanks et un autre composé de vos dps. Concrètement, mettez dans le groupe 1 : le MT, le tank secondaire, un Paladin/Chaman, un Démoniste. Vous pouvez attribuer la cinquième à n'importe quelle classe. Au niveau du groupe 2, placez-y le reste des membres du raid. Les dps, en somme… Pour le placement, le MT et le tank secondaire doivent s'occuper de Moroes. Les autres membres du raid restent en arrière et attendent que le/les Prêtres entravent les adds (morts-vivants) qui accompagnent le boss.

Action

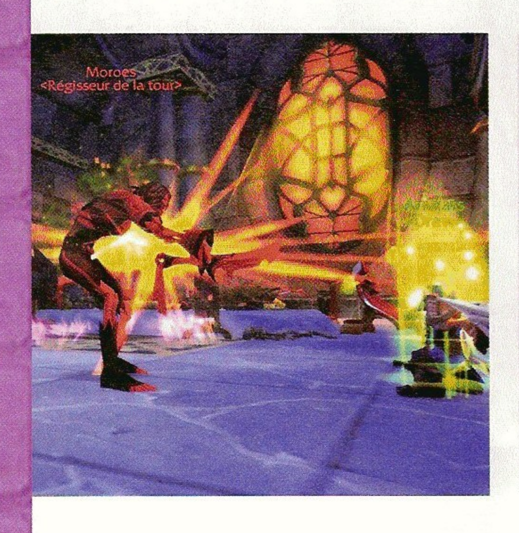
La première partie du combat consiste à s'occuper des morts-vivants qui entourent Moroes. Ils sont sensibles à tous les effets de contrôle sauf le mouton (piège givrant des Chasseurs, fear des Paladins ou autre, entrave des Prêtres…). Vous devez donc définir quel membre du raid s'occupe de quel mort-vivant (placer des symboles aide bien), en prenant en compte leurs aptitudes spécifiques. Vous êtes prêts pour le pull ! Le MT et le tank secondaire foncent sur Moroes et le tankent un peu à l'écart du raid. Les Prêtres entravent leur cible, le Paladin lance renvoi des morts-vivants sur la sienne, et le Chasseur place son piège. À présent, vous devez tuer ces morts-vivants élites un par un, soit dans un ordre déterminé par avance, soit en désignant un main assist pour le raid. C'est le Paladin (ou le Chaman) qui fait office de tank. Deux stratégies sont possibles. Si votre dps est élevé, vous pouvez espérer tuer tous les adds avant de vous en prendre au boss. Si vous êtes un peu légers, tuez-en seulement deux (de préférence ceux qui frappent au corps à corps, car les lanceurs de sort peuvent dissiper l'entrave) et gardez les deux derniers sous contrôle. Quelle que soit la stratégie choisie, vous pouvez à présent vous occuper du boss.

Moroes est géré par le MT et le tank secondaire du raid. Pourquoi deux personnes ? Car de temps en temps, le boss surine la personne la plus haute dans la liste d'aggro et attaque celle située en second sur cette même liste. Donc, si tout va bien, le tank secondaire. Attention toutefois : Moroes lance également Cécité (qui peut être dissipé) sur sa deuxième cible. Celle-ci est alors désorientée. Le problème : si le MT est suriné et le tank secondaire sous cécité, Moroes a le champs libre pour se jeter sur la troisième personne la plus haute dans la liste d'aggro. Souvent un dps, qui risque de se faire tuer en un ou deux coups. Vous devez donc dissiper la cécité au plus vite.

« Bon… Où en étais-je ? Ah oui… » En bon Voleur, Moroes dispose également de la capacité à se camoufler. Il disparaît quelques secondes, puis, en réapparaissant, place un Supplice du garrot sur un membre du raid. Il s'agit d'un DoT qui vous saigne à hauteur de 1 000 dgt toutes les 3 secondes pendant 5 minutes (!). À soigner, c'est un gouffre à mana. C'est pourquoi, vous devez tuer Moroes le plus vite possible, sinon vos soigneurs seront rapidement OOM à force de s'occuper du MT et des garrots. Notez qu'un Paladin peut supprimer lesdits garrots grâce à son Bouclier divin et sa Protection divine. Même chose pour les Mages qui disposent du bloc de glace. Enfin, si vous jouez du côté de l'Alliance, la compétence raciale des nains (forme de pierre) les soulage aussi du garrot.

Points vitaux

Le plus difficile est d'arriver à survivre à la première phase du combat. Il y a les morts-vivants à gérer et beaucoup de soins à appliquer sur le raid (MT, tank secondaire, Paladin et garrots sur les divers autres). Consultez bien les aptitudes de chaque add, baron, baronne, seigneur dans l'encadré ci-dessous, pour voir quels sont vos priorités et dans quel ordre les descendre en fonction de votre groupe. Une fois cette étape passée, c'est presque gagné. Faites le plus de dps possible sur Moroes afin qu'il ne place pas des garrots en trop grand nombre, et pensez bien à dissiper la cécité. À 30 % de vie, Moroes devient enragé. Soignez à fond votre MT et serrez les dents !



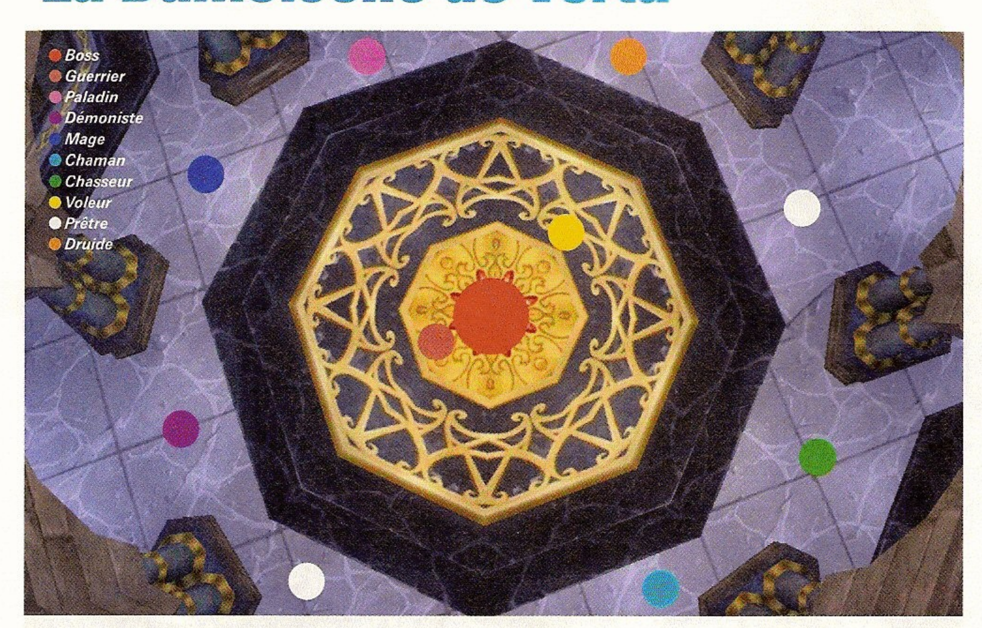


APTITUDES SPÉCIALES DES MORTS-VIVANTS

Le boss est accompagné de quatre morts-vivants élites, au hasard dans la liste suivante (une séquence différente à chaque réinitialisation de l'instance) :

- **Baron Rafe Dreuger**, Paladin spé vindicte. Il a 68 000 PV, peut dissiper l'entrave des morts-vivants et place des bénédictions sur ses alliés. Maintenez-le sous fear en permanence ou sous entrave (plus dur).
- **Baronne Dorothea Millstipe**, Prêtresse spé ombre. Elle a 66 000 PV et brûle la mana, notamment celle de vos soigneurs. Tuez-la !
- **Dame Catriona Von'Indi**, Prêtresse spé sacré. Elle a 66 000 PV, peut dissiper l'entrave des morts-vivants et soigne ses petits camarades de jeu. Tuez-la rapidement.
- **Dame Keira Berrybuck**, Paladin spé sacré. Elle a 68 000 PV, peut dissiper l'entrave des morts-vivants et place des bénédictions sur ses alliés.
- **Seigneur Crispin Ference**, Guerrier spé défense. Il a 84 000 PV et… est très long à tuer.
- **Seigneur Robin Daris**, Guerrier spé furie. Il a 84 000 PV, fait des dommages de zone et frappe TRÈS fort (il peut tuer une classe en tissu d'un seul coup). À entraver en priorité.

La Damoiselle de Vertu



La Damoiselle & ses trash en deux mots

Un Palouf fait femme… Voilà comment on pourrait résumer cette « grande » dame bien palichonne… Avant toute chose, sachez que cette rencontre est parfaitement optionnelle, mais certains de vos joueurs voudront certainement valider leur quête Le journal de Keanna. Ce journal se trouve dans l'une des pièces de l'aile au bout de laquelle se trouve cette charmante géante. Il serait dommage de ne pas aller lui rendre une petite visite en passant.
Vous voilà donc au premier étage après la grande salle de bal. Prenez le couloir de droite en sortant de l'escalier pour découvrir pas mal de trash à nettoyer : pensez que les gardiens font apparaître des chiens non élites, que les concubines raffolent du seduce, que vous pourrez enlever le débuff des Hôtesses dévergondées en vous éloignant et que les maîtresses nocturnes ne sont… décidément plus ce qu'elles étaient (une malédiction à 3k !) ! Haut les cœurs ! Allez au fond de la 2e pièce à gauche dans le couloir (celle du centre donc) pour lire le journal et allez faire coucou à la Damoiselle de Vertu. Attention, les trash réapparaissent en une demie heure environ.

Préparation et placement

Ce combat a été considérablement modifié lors des deux derniers patchs, mais nous tenons aujourd'hui une rencontre relativement stable et amusante. Pensez à embarquer un ou deux Paladins (très pratique avec leur bénédiction de sacrifice et leur dispell), un peu de dispell annexe ainsi qu'un maximum de combattants à distance.
La Damoiselle doit être tankée pile à l'endroit où vous la voyez en entrant. Vos soigneurs et vos combattants à distance devront se placer en cercle autour d'elle, entre les colonnes (un peu avancés pour être en ligne de vue des autres joueurs) et en respectant ce principe fondamental : chaque membre doit pouvoir être dispellé, il faut donc que vous placiez vos Prêtres et autres Paladins en alternance pour qu'ils puissent guérir et dispell les membres alentour. Les CaC sont les plus problématiques sur ce combat, ils devront être à la limite de sa hit box et en aucun cas proches les uns des autres, à cause de sa chaîne d'éclairs.

Action

Tout le combat repose sur votre placement et sur votre capacité à bien gérer et à comprendre les différentes aptitudes de La Damoiselle.

• DISPELL !!! : toutes les trois secondes, elle va placer une Flamme Sacrée sur un joueur au hasard dans le raid. Cette Flamme Sacrée est votre principale priorité et doit être dissipée dans la seconde. Le placement est ici fondamental, considérant que votre pool de dispelleurs doit pouvoir « toucher » tous les gens victimes du débuff. Il vous en faut donc un au nord, un au sud et un à l'ouest, par exemple. Elle ne fera jamais cette Flamme Sacrée sur des joueurs sous repentir (ce qui était le cas lors des précédents patchs).

• BENE DE SACRIFICE !!! Toutes les 25 secondes environ, notre Damoiselle va placer un repentir sur l'ensemble de votre raid. En gros, tout le monde se retrouve étourdi pendant dix secondes. Seul moyen de contrer ce sort : se prendre du dégât. On en conclut donc que le MT ne sera pas longtemps étourdi, oui mais… Comment on le soigne pendant les 9 secondes restantes, puisque tout le monde est étourdi ? Deux solutions à ça : un Palouf qui place sa bénédiction de sacrifice sur le MT (les dégâts pris par le MT sont transvasés sur le Palouf, qui sera alors capable de soigner le MT), ou alors un soigneur qui s'approche timidement de la Damoiselle un peu avant le lancement du Repentir, pour se prendre un peu de dégâts par la Consécration et donc être capable de soigner.

• ATTENTION AU CAC !!! (En premier lieu, rangez vos familiers et faites déphaser vos diablotins puisqu'ils peuvent aussi être victimes de la chaîne). Le problème des CaC est dû à la chaîne d'éclairs (des dommages qui se répercutent sur les joueurs proches de la cible, cible évidemment proche de la Damoiselle). Imaginez quatre corps à corps agglutinés autour de la damoiselle, une chaîne d'éclair : la victime se prend 2 000, son pote à côté, 3 000, celui pas loin, 4 000, et le dernier 5 000… Cette situation ne va pas être gérable bien longtemps ! Si votre compo est ainsi faite, pas d'autres choix que de faire « tourner » vos CaC. Laissez trois CaC maximum sur la Damoiselle et veillez à être à l'absolue limite de sa hit box, faites-les reculer pour se soigner au bandage, et envoyez les autres.
Si vous gérez intelligemment ces trois aptitudes tout en tenant en vie votre MT qui va se prendre environ 3 000 dgt toutes les 2 secondes (et 4 500 de temps à autre) et en assénant un dps régulier, ce combat va rapidement devenir une sacrée routine.

Points vitaux

Le dispell, le dispell et le dispell ! Un magicien sous Flamme Sacrée non dissipable est un magicien mort dans les 6 secondes. Placez bien vos troupes, soyez bien concentrés, et tout ira pour le mieux. À noter que la bénédiction de sacrifice du Paladin est VRAIMENT un plus non négligeable sur ce combat.

APTITUDES SPÉCIALES DE LA DAMOISELLE

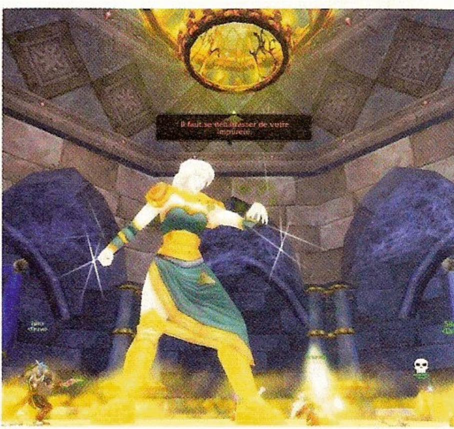
• **Flamme Sacrée :** toutes les 3 secondes, un joueur ou un familier du raid pris au hasard est la cible de ce sort qui entraîne sur le coup 3-3 500 dommages de feu puis place un débuff de 1 750 dgt de feu toutes les 2 secondes pendant 12 s. Le totem de glèbe ou le renvoi de sorts peuvent contrer ces Flammes Sacrées. Il doit ABSOLUMENT être dissipé au plus vite.

• **Repentir :** toutes les 25 secondes environ, elle caste un repentir sur toutes les personnes présentes dans la pièce. Ce repentir fait environ 2 000 points de dommages du sacré et étourdit la cible pendant 10 s. Ce n'est qu'en encaissant des dommages qu'on peut se libérer de ce sort. Un Guerrier ou un Chasseur en berzerk ne seront pas touchés par ce repentir.

• **Chaîne d'éclairs :** une chaîne de dommages du sacré qui touche un joueur proche d'elle et qui se répercute sur les joueurs proche de la cible (2 000 au premier, 2 900 au 2e, 3 800 au 3e, 5 400 au 4e…).

• **Consécration :** toutes les 3 secondes, une consécration en PBAE qui touche tous les joueurs autour d'elle pour environ 300 points de dommages de sacré. Toutes les secondes, cette consécration silence pendant une très courte période.

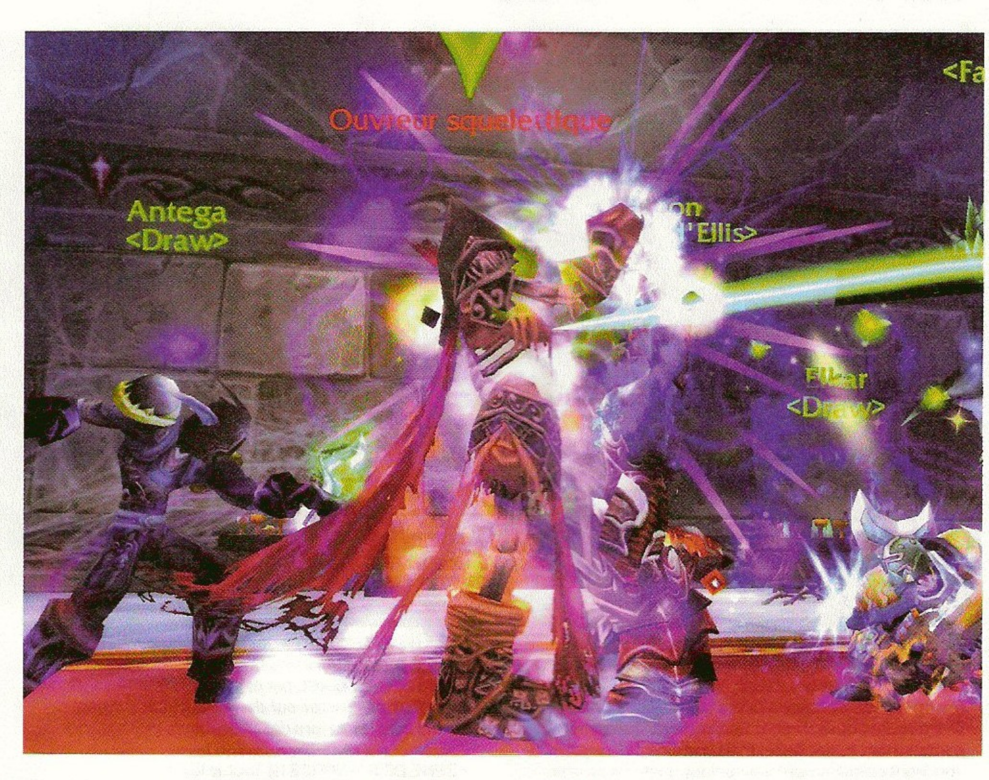




L'Opéra

Les ouvreurs de l'Opéra en deux mots

Ah, l'Opéra... Un grand moment de Karazhan ! Mais avant de profiter de l'un des trois spectacles tirés au hasard chaque semaine pour votre raid, il va falloir se débarrasser des Ouvreurs squelettiques. Ces cinq trash (deux packs statiques, un soliste en patrouille) sont parmi les plus fatigants de Karazhan. Ces bestiaux sont insensibles à la provocation, et chacun va bloquer dans un tombeau de glace le tank qui s'occupe de lui, et ce, toutes les 20 secondes, pour rusher le second joueur sur sa liste d'aggro et généralement le tuer en un coup. Le bonheur... La meilleure solution, sur le papier : deux MT et deux off-tanks. Comme peu de raids, par ailleurs équilibrés pour Karazhan, peuvent s'offrir ce luxe, eh bien, tout va dépendre de la composition de votre groupe, on ne peut rien faire de plus pour vous. Ah si... Si vous n'arriviez définitivement pas à gérer les deux en parallèle, concentrez-vous pour en tuer un seul. Wipez, revenez, tuez l'autre... et ainsi de suite. Merci Blizzard ! Dernière précision : ils réapparaissent au bout d'une quarantaine de minutes.



L'Opéra en deux mots

Aucun joueur ne doit parler au blondinet qui « garde » l'accès à la scène avant que tout le monde soit prêt, considérant que toute discussion lancera le script. Préparez psychologiquement votre raid à faire l'une de ces trois rencontres : Romulo & Julianne (la plus dure), Le magicien d'Oz (intermédiaire) et enfin le Grand Méchant Loup (le one-shot direct !). Tout le monde est conditionné ? Vous avez bien précisé qu'en cas de wipe, il vaut mieux mourir du bon côté du rideau pour être éventuellement ressuscité ? OK. Parlez au surfeur.

ROMULO ET JULIANNE

Romulo & Julianne en deux mots

C'est un véritable drame qui va se jouer sur la scène ce soir... Romulo et Julianne enfin réunis, qui vont se faire terrasser par dix lootwhores sans compassion ! Allez, on va dire que c'est eux qui ont commencé... Faites chauffer les consommables, affûtez vos kicks, ce combat est certainement le plus exigeant et le plus dur des trois qu'offre l'Opéra (il devrait d'ailleurs être nerf avec le patch 2.1.0).

Préparation et placement

Pour être tranquille, amenez un minimum de quatre joueurs capables d'interrompre les sorts (Voleur, Guerrier spé déf, Mage, Chaman) ; prévoyez également un Prêtre, un Chaman ou un Démoniste et son Chasseur corrompu pour purger les boss de leurs buffs, ainsi que deux Guerriers (même si Julianne peut être tankée par un bon Druide féral).
Niveau placement, essayez de faire tanker Julianne par le moins résistant de vos tank, à droite de la scène, et Romulo par le plus résistant de vos tanks, à gauche. Pensez à bien les séparer en début de phase 3.
Il est impératif en début de combat de déterminer un ordre pour les interruptions sur Julianne (par exemple, Guerriers et Voleurs se chargeront des sorts de dégâts, quand vos lanceurs de sorts seront concentrés sur l'interruption des soins). De même, assignez des joueurs à dissiper les buffs que Romulo et Julianne se placent l'un l'autre (un Mage sera en charge de maintenir une détection de la magie sur les trois phases).

Action

Vous les affrontez d'abord séparément l'un de l'autre, puis les deux ensemble, ce qui représente donc trois phases.
Julianne (Phase 1) : Toute la subtilité de l'affrontement contre Julianne réside dans votre capacité à bien gérer vos effets d'interruption. Dans le cadre d'une économie de mana optimale, il fait bon contrer TOUT ses sorts (deux sorts offensifs, un sort de soins), mais si d'aventure vous ne disposiez que d'une faible capacité de contre, privilégiez toujours le contre des soins, qui peuvent lui rendre jusqu'à 40 % de sa vie. Autre point fondamental : pensez à dissiper immédiatement son buff, qui augmente ses dégâts et diminue son temps d'incantation de façon considérable (les Mages peuvent le lui voler). N'hésitez pas à communiquer pendant cette phase, pour savoir où chacun en est de ses temps de recharge de contre. Prenez bien le rythme, car cette technique doit être appliquée à la perfection en phase 3.
Romulo (Phase 2) : À la « mort » de Julianne, Romulo apparaît au centre de la scène. Comme Julianne, il se buff pour augmenter dramatiquement ses dégâts et sa vitesse d'attaque : à dissiper au plus vite ! Dès son arrivée, votre tank le provoque pour l'emmener à gauche de la scène, et doit rester bien dos au mur. Vos CaC doivent désarmer le boss aussi souvent que possible, tout en évitant au maximum son champs de vision pour échapper à son enchaînement. De temps à autre, Romulo place également un coup au joueur positionné pile dans son dos. Pas le choix : soit vous y placez un joueur fortement armuré, soit un Voleur avec une bonne esquive. Le tank qui l'occupe prend également un débuff aux caractéristiques, cumulable et de type poison, que votre Paladin/Chaman/Druide se fera un plaisir de supprimer immédiatement. Tuez-le tranquillement, après quoi vos classes à mana seraient bien inspirées de régénérer un brin.
Romulo & Julianne (Phase 3) : Il va maintenant falloir être très organisé, le vrai challenge commence : vous devez tuer nos deux amoureux à dix secondes d'intervalle, sous peine de voir ressusciter l'amoureux décédé (avec toute sa vie, of course). Vous devez les tanker loin l'un de l'autre. Leurs capacités sont les mêmes qu'aux phases 1 & 2 : il va donc falloir dissiper systématiquement les buffs de Romulo ET Julianne, enlever le poison sur le tank de Romulo et contrer les sorts de Julianne (toujours les soins en priorité). Pas de panique : concentrez vos Voleurs et autres CaC sur Julianne pour contrer un maximum de sorts, faites du dps mais en le dosant (elle ne doit surtout pas mourir avant que Romulo soit bien entamé). Vos Mages, Chasseurs, Démos, et Chamans doivent dps Romulo en priorité, tout en gardant l'œil ouvert pour contrer un des sorts de Julianne dès que leur timer est up. Lentement mais sûrement, les vies de nos amoureux vont s'effilocher... Scrutez leurs barres

APTITUDES SPÉCIALES DE JULIANNE ET ROMULO

JULIANNE

- **Attraction puissante** : étourdit la cible pendant 5 secondes. Peut être contré.
- **Passion aveuglante** : 5 000-6 000 dgt du sacré sur 4 secondes (2 000, puis 1 000 par tic). Peut être contré mais pas dissipé.
- **Amour éternel** : un soin personnel qui peut lui rendre jusqu'à 50 000 points de vie ! Votre top priorité des interruptions !
- **Dévotion** : buff personnel qui augmente ses dégâts du sacré et sa vitesse d'incantation de 50 %. Peut et doit être dissipé (ou volé).

ROMULO

- **Coup empoisonné** : poison cumulable qui réduit les caractéristiques de 10 %. On a vu des MT se prendre jusqu'à six débuffs ! Fouettez les Paladins/Chamans/Druides en charge de l'élimination des poisons.
- **Feinte arrière** : frappe le joueur dans son dos pour 3 500/7 500 dgt (en fonction de son buff) et le projette.
- **Enchaînement** : frappe jusqu'à trois cibles face à lui pour 3 000/7 000 dgt (en fonction de son buff).
- **Hardiesse** : buff personnel qui augmente ses dégâts et sa vitesse d'attaque de 50 %. Peut et doit être dissipé.

de vie ! Dès que vous sentez que vous pouvez en tuer un et tuer l'autre en moins de 10 secondes, lâchez tout… Ça fait du bien, hein ? :]

Points vitaux

La gestion de la mana est cruciale sur ce combat et tout est lié : un bon rythme sur les interruptions de sorts et sur la suppression des buffs entraînera forcément une moindre nécessité de soins sur le raid et donc une économie substantielle de mana. En ce qui concerne la phase 3, il est impératif que tout le monde garde bien en tête ses priorités : dissipation des buffs, contre des sorts, dps soutenu mais réfléchi, en se conservant une petite réserve pour le final où il faut tout lâcher !

LE MAGICIEN D'OZ

Le Magicien d'Oz en deux mots

Un très chouette combat, qui vous confronte aux quatre héros du conte Le Magicien d'Oz. Il peut paraître déroutant de prime abord, du fait de la gestion de quatre mobs, mais si tout le monde fait bien son boulot, vous rentrerez rapidement dans une logique de « free loot ». Attention, l'ordre dans lequel abattre les mobs est excessivement lié à la composition de votre raid. Nous vous proposons ici une méthode générale, mais vous devez l'adapter en fonction des classes dont vous disposez.

Préparation et placement

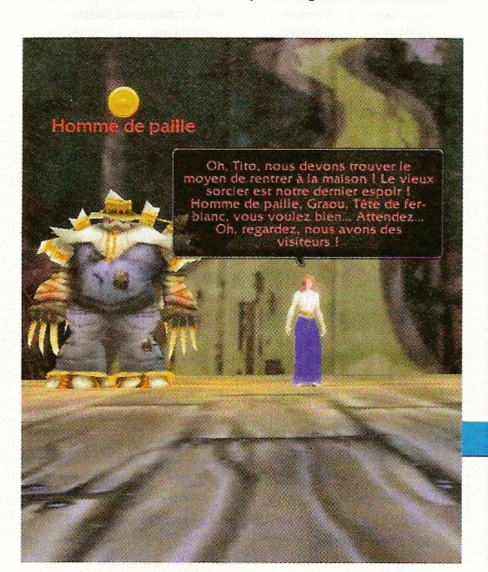
Prévoyez deux tanks, deux joueurs capables de fear (Démo + Prêtre), un Mage minimum, et trois soigneurs de plein droit. L'impératif pour le placement est le suivant : l'Homme de fer DOIT être tanké loin de tout le reste, considérant ses enchaînements très violents. Lorsque la Mégère apparaît, tout le monde doit être bien espacé et surtout se déplacer en fonction de l'ouragan qu'elle déclenche. Une fois les cinq premiers adds morts, vous sortez de combat le temps de régénérer un brin (mais pas de résurrection), ce n'est pas une raison pour ne pas garder le dernier add sous fear pour regonfler encore plus votre stock de mana.

Action

Ce combat se déroule en deux phases. Lors de la première phase, vous devez gérer cinq mobs simultanément (par ordre de priorité : Dorothée et son chien Tito, l'Homme de paille, l'Homme de fer puis Graou), alors que la phase 2 vous oppose à la Mégère.

Phase 1 - Dorothée (présente au pull) : Dorothée est votre première cible et n'a pas besoin d'être tankée. Elle lance un trait d'eau qui infligera un peu plus de 2 000 dgt à sa cible. Tombée à 50 % de sa vie, elle appelle à son secours son chien Tito, qui doit être intercepté et pris en charge par le tank assigné à l'Homme de paille. Continuez le dps sur Dorothée. Elle doit tomber en premier.

Phase 1 - Tito (intervient à 50 % de vie de Dorothée) : Sale clebs, il est 'achement plus mignon dans le film !





Le bestiau frappe fort mais n'a quasiment pas de vie ni d'armure. À part le tank qui le mobilise (avant de s'occuper de l'Homme de paille), tout le monde s'écarte du toutou : il peut vous réduire au silence pendant deux secondes. Tuez-le vite après Dorothée.

Phase 1 - l'Homme de paille (intervient 10-15 s après le début du combat) : Contrairement à ce que son nom laisse supposer, ce fétu cogne fort ! Il a par ailleurs un gros score d'armure mais est très sensible au feu. Ainsi, dès qu'il est frappé par un sort de feu, il a de très grandes chances d'être désorienté pendant 5 secondes. Le choix de leurs sorts est donc tout vu pour vos Mages et Démos, et vos Chasseurs peuvent également lui placer un piège de temps à autre pour limiter la quantité de dégâts que prend le MT. Si vous aimez le sport, vous pouvez aussi le faire kiter par un Mage…

Phase 1 - l'Homme de fer (intervient 10-15 s après le début du combat) : Le plus violent de tous les adds, du fait d'un enchaînement (AoE physique de courte portée) assez dévastateur. Dès son apparition, il doit être tanké à l'écart des autres par un bon MT. Certains préfèrent le faire kiter par un Mage spé glace, car l'Homme de fer reçoit avec sort de givre un débuff à sa vitesse de déplacement. Notez que 5 fracasse-armure de Guerrier ont le même effet. À vous de voir.

Phase 1 - Graou (présent au pull) : Ce Lion frappe vite et fort, et rugit un fear de temps à autre. Nous avons opté pour lui rendre la pareille et le maintenir sous fear perpetuel (Démo/Prêtre), et le tuer généralement en dernier. D'autres préfèrent le tuer assez tôt durant le combat. Les deux se valent, une fois de plus le choix vous appartient.

Phase 2 - la Mégère : Arrivés à ce stade, vous avez fait le plus dur du combat. Appliquez un tanking/dps classique, en prenant garde à son ouragan (qui vous projette en l'air, ce qui vous immobilise quelques secondes et ajoute des dégâts de chute) qui décrit une trajectoire circulaire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir du point où il se déclenche. La chaîne d'éclairs que vous inflige cette Mégère n'a rien de bien violent, mais prenez tout de même la précaution de vous espacer pour éviter sa propagation. Dans cette phase, tout est dans le positionnement : gérez l'espace, la distance entre vous, vos camarades et l'ouragan, et le tour est joué.

LE GRAND MÉCHANT LOUP

Le Grand Méchant Loup

Ouh ! Il fait peur comme ça, mais il s'agit du combat le plus simple et certainement le plus amusant qui vous sera donné de mener à Karazhan, car le petit Chaperon rouge, ce sera peut-être VOUS !

Préparation et placement

En plus du tank, on appréciera un minimum de trois soigneurs, et un maximum de dps à distance. Considérant que notre loup n'est pas avare en fear, n'hésitez pas à faire appel à un Prêtre nain ou à un Chaman. Il faut tanker le Loup dans le coin inférieur gauche de la scène, avec le reste du raid situé à l'entrée. Que vos Mages ne se privent pas d'amplifier la magie sur tout le raid : le Grand Méchant Loup ne fait que des dégâts de type physique.

Action

Votre MT est chargé de parler à Mère-grand et d'amener le Loup dans le coin inférieur gauche de la scène. Étant donné que le Loup n'est pas sensible à la provocation, laissez-le bien prendre l'aggro. Au bout de quelques secondes, notre Loup va transformer l'un des joueurs du raid en Petit Chaperon Rouge. C'est la partie la plus importante du combat : le joueur métamorphosé doit alors kiter le Loup en collant aux murs de la scène. Il doit tâcher de rallier les coins les uns après les autres tout en imprimant au Loup une trajectoire « large », donc près du mur. Pendant cette course, vos CaC doivent poursuivre le Loup de leurs assiduités tandis que vos dps à distance y vont mollo, pour ne pas reprendre l'aggro et perturber le trajet de la bête. Veillez à bien soigner le Chaperon rouge, qui voit sa vitesse augmentée mais par la même occasion son armure réduite à zéro. Une fois que votre chaperon a repris sa forme normale, votre MT ramène le Loup à sa place. Vos éventuels anti-fear reprennent du service, et les dps cartonnent en attendant la prochaine transformation. C'est un combat d'une simplicité biblique, n'ayez pas peur de perdre quelques joueurs au passage et veillez tout de même à votre niveau d'aggro.

APTITUDES DU GRAND MÉCHANT LOUP

- **AoE Fear** : un fear de zone on ne peut plus classique.
- **AoE Stun** : un stun de zone peu incapacitant, lancé assez rarement.
- **Petit Chaperon rouge** : transforme un joueur au hasard, augmente sa vitesse de déplacement de 50 %, et réduit son armure et ses résistances à zéro, tout en l'empêchant de lancer des sortilèges. « Ruuuun, you fool ! ».



Le Conservateur



APTITUDES SPÉCIALES DU CONSERVATEUR

- **Trait haineux** : un sort direct qui fait approximativement 4 000 points de dommages arcane.
- **"Électron"** (il apparaît toutes les 10 secondes) : il ne fait que des dommages de type arcane. De plus, il émet des éclairs qui se propagent sur les joueurs situés dans un rayon de 10 mètres. Les dommages reçus sont compris entre 400-700 par coup.
- **Évocation** : Le Conservateur régénère sa mana entièrement. Pendant qu'il lance le sort, il prend 250 % de dommages supplémentaires par coup.
- **Enrage** : à 15 % de vie, les "électrons" arrêtent d'apparaître. Cependant, Le Conservateur frappe plus vite et continue de lancer ses traits haineux.

Le Conservateur en deux mots

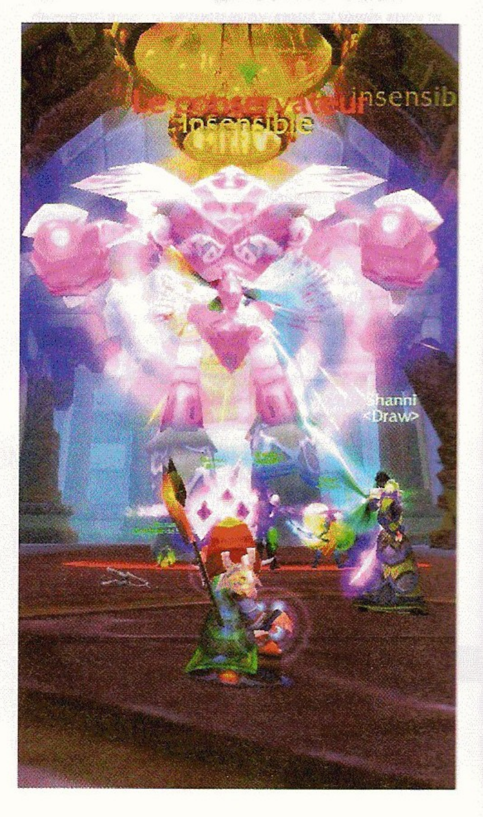
C'est le premier boss de Karazhan qui nécessite d'avoir un bon dps. Il n'est pas très difficile, mais le combat est très intense. À noter que Le Conservateur va vous fournir votre première pièce de T4, à savoir les gants. Alors soyez concentrés pour le Phat Loot !

Préparation et placement

Pour ce combat, il est intéressant d'avoir deux soigneurs qui peuvent faire des soins de groupe. Un raid avec deux Prêtres est idéal. Sinon, une composition comprenant un Prêtre et un Chaman est aussi efficace. Au niveau des répartitions des classes, mettez les dps spécialisés dans le corps à corps dans un groupe avec un soigneur de zone. Les places restantes peuvent être occupées par un autre soigneur et un dps à distance. Le deuxième groupe, quant à lui, sera celui du MT. Une composition basique fera l'affaire. À savoir le MT, un Démo, un Paladin, un soigneur de zone (donc le Prêtre ou le Chaman restant) et un dps à distance.
Attention, le placement est TRÈS important : le MT doit placer Le Conservateur au centre du couloir. Tous les soigneurs et les dps à distance se répartissent en arc de cercle, de façon à avoir Le Conservateur en face d'eux. Attention : vérifiez bien que le Prêtre ait tout le monde à portée de sa prière de soin. Les dps qui font leurs dommages au corps à corps sont au milieu, situés entre le boss et le raid (voir plan).

Action

- Tout d'abord, Le Conservateur ne frappe pas très fort. Il faut entendre par là qu'un Paladin solo doit pouvoir tenir le MT durant toute la durée du combat, moyennant quelques potions de mana. Au niveau de ses habilités, ce boss fait apparaître un « électron » d'arcane environ toutes les 10 secondes. Cet électron a une aggro aléatoire et se dirige au hasard sur un membre du raid. Il ne fait pas beaucoup de dommages au corps à corps, mais il émet de petits éclairs qui se répandent de joueur en joueur. D'où le placement en arc de cercle, avec chaque membre du raid éloigné de 10 mètres les uns des autres. Ici, TOUT le dps du raid doit se concentrer sur l'électron. Il faut ABSOLUMENT le tuer le plus rapidement possible. C'est-à-dire en moins de 10 secondes, pour éviter de devoir en gérer deux en même temps. Une fois qu'il est mort, vous pouvez faire un peu de dps sur Le Conservateur. Mais, normalement, vous n'en aurez pas le temps. Autre point important, la personne ciblée par l'électron ne doit pas bouger. Afin d'éviter de faire courir les spécialistes du corps à corps.
Parallèlement, Le Conservateur lance une bolt sur un membre du raid. Celle-ci fait environ 4 000 dommages en arcane. Il semblerait que la cible de ce sort soit la personne juste derrière le MT dans la liste d'aggro. En fonction de votre compo, vous pouvez assigner un dps qui se concentre toujours sur le boss (si c'est un Mage, il pourra placer quelques traits de feu sur les électrons proches de temps à autre) de manière à ce qu'il prenne toujours ce sort.
Quant aux soigneurs, outre le Paladin qui reste concentré sur le MT, ils doivent tous s'occuper du raid. Les soins de groupe permettront d'encaisser les dommages des électrons. A contrario, les soins à cible unique doivent être faits sur la personne qui a reçu la bolt. C'est un combat qui nécessite beaucoup de mana. Il ne faut pas hésiter à prendre des potions.



- Dès l'apparition du 10e électron, Le Conservateur lance un sort d'évocation. Il régénère alors tout son mana en une dizaine de secondes et ne lance plus aucune bolt. En outre, lors de cette régénération, les dommages qui lui sont infligés sont multipliés par 250 %. C'est donc pendant cette phase que la majeure partie du dps doit être faite. Concrètement, vous devez utiliser TOUTES vos habilités à cooldown (Héroïsme/Furie sanguinaire, Souhait Mortel, Combustion, kikoo Pyro, Tir rapide, etc.). De même, c'est pendant cette phase que les Prêtres doivent utiliser leurs familiers qui rendent de la mana. Vous n'avez pas beaucoup de temps ! Il faut donc que le timing soit bon. Et que le dernier électron qui apparaît lorsqu'il commence son évocation soit tué rapidement. Quant l'évocation est terminée, le cycle reprend comme au début. Des électrons apparaissent de nouveau.
Enfin, une fois à 15 % de vie, Le Conservateur passe en « Enrage ». Plus aucun add, mais des coups beaucoup plus soutenus sur le MT, et des bolts arcanes plus nombreuses. Du coup, votre Paladin a besoin d'un coup de main. Un soutien facile à mettre en place, puisque le boss ne fait plus d'électrons. Les soigneurs doivent gérer uniquement le MT et le membre du raid qui reçoit la bolt. Cette phase est très simple. Si vous en êtes là, Le Conservateur peut être considéré comme une machine morte !

- L'astuce : le MT peut voir facilement la mana du Conservateur. Il sait donc exactement à quel moment le boss va lancer son évocation. Ainsi, à l'avant-dernière apparition d'électron, le MT demande à un Voleur du groupe de venir sur Le Conservateur. Il va alors pouvoir monter ses points de combo et être totalement efficace pendant la phase d'évocation. Cette technique marche bien une fois le combat parfaitement assimilé par le raid.

Points vitaux

Le Conservateur est un boss d'une difficulté moyenne si vous avez un bon dps global. Le point essentiel est de tuer les électrons libres le plus rapidement possible. Si vous vous faites dépasser, c'est quasiment la mort du raid assurée. Même chose si un de vos dps meurt. L'autre problème, c'est la mana des soigneurs. N'hésitez pas à utiliser des potions de mana. De même, pour votre première rencontre avec ce boss, les dps au corps à corps peuvent prendre des potions d'Agilité et de Force pour faciliter le combat.

L'Ombre d'Aran



L'Ombre d'Aran en deux mots

Bienvenue sur la première GROSSE difficulté du donjon. Même un raid aguerri peut rencontrer des problèmes sur ce boss. Il possède un grand nombre de capacités et demandera quelques essais pour que votre raid puisse l'appréhender dans son intégralité. Soyez donc concentrés. Car une erreur individuelle peut entraîner la mort de tout le raid.

Préparation et placement

Sur ce combat, un Démoniste simplifie grandement le travail. Il y a en effet des bannissements et des sorts de peur à lancer. Si vous pouvez même en aligner deux, ne vous en privez surtout pas ! Parallèlement, les classes qui peuvent interrompre les sorts sont d'une grande aide. Voleurs, Guerriers, Chaman (avec leur Orion de terre), Mages, Chasseur (avec la bonne combinaison de talents) sont les bienvenus.
Le placement est ce qu'il y a de plus simple à mettre en place sur ce combat. L'Ombre d'Aran doit être « tankée » au centre de la salle. Toutes les classes à distance (Prêtre, Mage, Démo, Chasseur, Paladin, etc.) sont réparties autour du boss, contre les murs de la pièce. Quant aux classes de corps à corps, elles sont... au corps à corps (voir plan). Enfin, il est conseillé que chaque membre du raid ait au minimum 8 000 points de vie une fois buffé. Et ce, afin de pouvoir encaisser deux sorts d'affilée.

Action

- L'Ombre d'Aran est un Mage. Il a donc une armure très faible, ce qui augmente fortement le dps de vos corps à corps. Il lance continuellement trois types de sorts : des boules de feu, des boules de glace, et des missiles des arcanes. À noter que son aggro est totalement aléatoire. Il ciblera n'importe quel membre du raid avec ses sorts, voire même les totems du Chaman. Tous ces sorts peuvent et doivent être interrompus. En outre, ce boss utilise quatre autres sorts à une fréquence plus ou moins élevée. Il s'agit d'une Prison de glace (elle bloque une personne sur place et l'empêche d'agir. Le sort peut être dissipé), d'un sort de lenteur (la cible voit sa Vitesse de déplacement et d'attaque grandement diminuées. Le sort est dissipable), d'une conflagration (la cible est désorientée et subit environ 8 000 points de dommages sur 10 secondes), et d'un contre sort de zone (sur un rayon de 10 mètres).

- Parallèlement, ce boss a trois capacités spéciales :
- La première est une super-explosion d'arcane. Ici, l'Ombre d'Aran invoque tous les membres du raid à ses pieds et ralentit leur vitesse de déplacement (cet effet est dissipable). Puis, il lance au bout de 10 secondes un AoE d'arcane faisant environ 9 000 points de dommages sur un rayon de 30 mètres. Le but est donc de s'éloigner dès que possible et d'aller vers le mur, une fois que vous êtes invoqués. Même ralenti, vous devriez pouvoir sortir de la zone du sort.
- La deuxième capacité est un Blizzard. Regardez bien au moment où il incante, vous devriez voir où il va tomber. Il fait environ 1 700 points de dommages par tic et tourne doucement dans la salle, dans le sens des aiguilles d'une montre. La largeur de ce sort est vraiment très grande (en gros, la moitié de la salle). Il faut donc bien se placer et bouger régulièrement en suivant le sort. Attention, l'effet visuel ne correspond pas toujours à la zone en question.
- Enfin, le troisième coup spécial est le plus dangereux. L'Ombre d'Aran place une « Guirlande enflammée » au hasard sur trois membres du raid. Ces personnes seront alors entourées par un cercle de feu pendant 15 secondes. Quiconque franchit ce mur provoquera une explosion causant 5 000 points de dommages sur tous les membres du raid. C'est donc simple. Dès que ce sort est lancé, PLUS PERSONNE NE DOIT BOUGER. Et ce, tant que le sort est actif.

- Une fois à 40 % de vie, l'Ombre d'Aran invoque aussi quatre élémentaires d'eau qui disparaîtront au bout d'1 minute 30. Ils sont sensibles à tous les types de capacité de contrôle, et surtout au Bannissement et au sort de Peur (c'est pourquoi le Démoniste est très important sur ce combat). Ces élémentaires lancent des traits de glace (2 000 points de dommages) sur les membres du raid. Le but est de les contrôler durant toute leur durée de vie. Naturellement, l'Ombre d'Aran continue de faire ses sorts et ses spéciaux habituels. C'est la phase la plus difficile du combat. Et elle nécessitera énormément de soins.

- Enfin, quand l'Ombre d'Aran arrive aux alentours des 30 000 points de mana, il lance le sort mouton sur tous les membres du raid. Pendant ce temps-là, le boss s'assied et régénère tout sa mana. Suite à ça, il lance une explosion pyrotechnique, infligeant 7 500 points de dommages, sur tous les membres du raid. Le point important, c'est que tout le monde prenne une potion de soin et une pierre de soin (si possible) après ce sort. La raison : pouvoir encaisser les boules de feu, traits de glace, missiles des arcanes qui suivront. Car vos soigneurs mettront du temps avant de remettre tout le raid au maximum de leurs points de vie.

Points vitaux

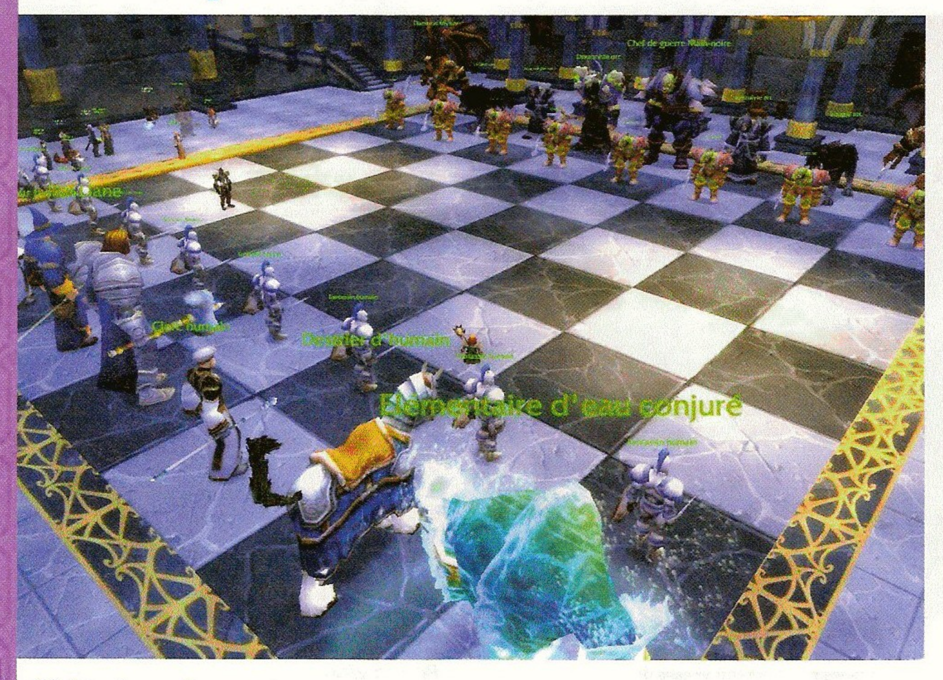
L'Ombre d'Aran est un combat compliqué. Le point important est de bien interrompre les sorts de base. Pour ce faire, une stratégie intéressante est de donner un rôle à chaque classe au corps à corps. Par exemple, un Guerrier interrompt les boules de feu, un Voleur, les traits de glace, et le Chaman, les missiles des arcanes. Si ceci est bien géré, le raid ne prendra pas trop de dommages et vos soigneurs auront un maximum de mana lors de la phase avec les élémentaires d'eau. Par ailleurs, il faut faire TRÈS attention au niveau du mana de l'Ombre d'Aran. Car si le boss lance son sort de mouton sur tout le raid alors que les élémentaires sont vivants, c'est la mort quasiment assurée.
Lors de vos premiers kills, vous pouvez assurer le coup en arrêtant le dps vers les 45 % de vie du boss. Attendre qu'il baisse sa mana et qu'il fasse son mouton de zone. Puis reprendre le dps normalement. Cependant, le combat sera plus long et nécessitera donc plus de mana.

APTITUDES SPÉCIALES DE L'OMBRE D'ARAN

- **Trait de glace :** inflige environ 4 000 points de dommages froid.
- **Boule de feu :** inflige environ 4 000 points de dommages feu.
- **Missiles des arcane :** inflige 1 500 points de dommages par missile.
- **Chaînes de glace :** emprisonne la cible pendant 10 secondes. Dissipable.
- **Conflagration :** la cible subit 8 000 points de dommages feu sur un délai de 10 secondes et est désorientée. Les joueurs proches prennent aussi quelques points de dégâts.
- **Lenteur :** réduit grandement la vitesse de déplacement et d'attaque au corps à corps de la cible pendant 10 secondes. Le sort est dissipable.
- **Contre sort de zone :** touche tout le monde dans un rayon de 10 mètres autour de l'Ombre d'Aran.
- **Blizzard :** recouvre la moitié de la salle. Fait 1 700 points de dommages de glace par tic. Tourne tout autour de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Super-explosion des arcanes :** sort de zone centré sur l'Ombre d'Aran. Inflige 12 000 points de dommages sur un rayon de 30 mètres.
- **Cercle de feu :** cible trois personnes au hasard dans le raid. Crée un cercle de feu autour d'eux. Si une personne traverse le cercle, il déclenche une explosion touchant tous les membres du raid et infligeant 5 000 points de dommages de feu.
- **Mouton de zone :** si le boss tombe en dessous des 30 000 points de mana, il moutonne tout le raid, régénère sa mana en entier et lance une explosion pyrotechnique, qui inflige 7 500 points de dommages à tout le monde.



L'échiquier







L'échiquier en deux mots

C'est le combat le plus fun de tout Karazhan. Il n'est vraiment pas dur et ne devrait pas vous poser beaucoup de problèmes. Vous allez jouer une partie d'échecs un peu spéciale. Alors, que le meilleur (mais surtout le plus fort) gagne !

Préparation et placement

Il n'y a ni groupe à faire ni placement. Tout simplement parce que vous allez incarner une pièce de l'échiquier. Concrètement, après qu'un membre du raid a parlé à l'Ombre de Medivh (il se situe à côté de l'échiquier géant), tout le monde peut choisir et jouer la pièce de son choix.

Action

Vous allez jouer une partie d'échecs. Le but est de tuer le roi adverse. Chaque membre du raid choisit et incarne une pièce de l'échiquier. Pour cela, il suffit de parler à la pièce en question une fois qu'un membre du raid a actionné l'événement auprès de l'Ombre de Medivh. La stratégie à employer est assez simple, puisqu'il n'y en a pas. Enfin, presque. La meilleure tactique est de maintenir votre roi en vie grâce aux deux soigneurs mis à votre disposition (ils sont facilement reconnaissables). Puis de vous servir des tours, qui font des sorts de zone puissants, de la reine et du roi pour tuer le roi adverse. Ce dernier devrait mourir facilement. La partie est alors terminée. À noter que les loots se trouvent dans un coffre qui apparaît une fois la partie gagnée.

Points vitaux

Pour accéder à l'échiquier, vous devez tuer le conservateur, après avoir éliminé du trash. Cet événement est très simple et accessible. Il n'y pas grand-chose à faire. Soignez bien le roi et servez-vous-en pour tuer les pièces adverses. Les tours et la reine sont aussi de très bonnes pièces, qui font beaucoup de dommages. Un point important : il faut qu'au moins un personne de votre raid se « sacrifie » et joue l'un des pions afin de pouvoir faire avancer vos pièces les plus puissantes. Sinon, elles sont bloquées sur leur ligne. En outre, quand vous incarnez une pièce, vous pouvez utiliser ses compétences spéciales grâce à l'interface qui sert habituellement à gérer les familiers. À tout moment, vous pouvez « quitter » la pièce que vous incarnez en la renvoyant. Cela vous donne alors la possibilité de prendre le contrôle d'une autre pièce non contrôlée. Il en va de même lorsque votre pièce se fait tuer, vous êtes renvoyé devant l'échiquier avec la possibilité de reprendre le contrôle d'une nouvelle pièce. C'est parti. Amusez-vous bien !

APTITUDES SPÉCIALES DES PIÈCES DE L'ÉCHIQUIER

• Le roi :
- Première compétence : fait 4 000 points de dommages sur les trois pièces ennemies en face de lui (portée : une case). 5 secondes de recharge.
- Deuxième compétence : augmente les dommages des pièces de 50 % (portée : les huit cases autour du roi. Le roi est exclu). 15 secondes de recharge.
- Mouvement de la pièce : bouge d'une case.

• La reine :
- Première compétence : fait 4 000 points de dommages sur une pièce ennemie (portée : quatre cases dans n'importe quelle direction). 5 secondes de recharge.
- Deuxième compétence : fait 6 000 points de dommages sur une pièce et sur toutes les pièces ennemies adjacentes à celle-ci (portée : quatre cases). 15 secondes de recharge.
- Mouvement de la pièce : bouge de quatre cases.

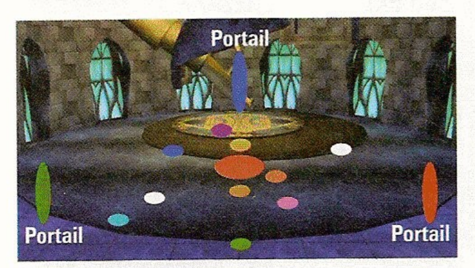
• Les soigneurs :
- Première compétence : soigne 6 000 points de vie à n'importe quelle pièce (portée : la moitié de l'échiquier). 10 secondes de recharge.
- Deuxième compétence : inflige 2 000 points de dommages aux trois pièces ennemies en face de vous (portée : une case). 5 secondes de recharge.
- Mouvement de la pièce : bouge d'une case.

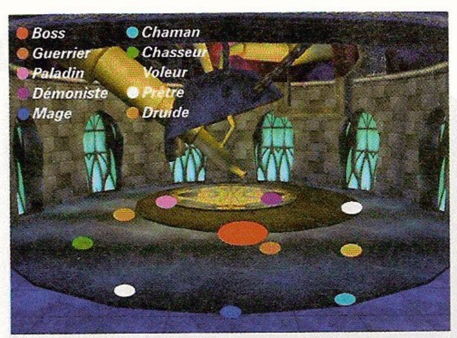
• Les cavaliers :
- Première compétence : fait 3 000 points de dommages sur la cible en face de vous (portée : un carré). Recharge de 5 secondes.
- Deuxième compétence : réduit de 50 % tous les dommages infligés par les pièces ennemies. (Portée : les huit cases adjacentes au cavalier). 5 secondes de recharge.
- Mouvement de la pièce : bouge de deux cases en avant ou d'une case en diagonale.

• Les tours :
- Première compétence : fait 3 000 points de dommages à toutes les pièces ennemies adjacentes (portée : les huit cases adjacentes à la tour). 5 secondes de recharge.
- Deuxième compétence : réduit de 50 % les dommages infligés à la tour. Dure 5 secondes. 5 secondes de recharge.
- Mouvement de la pièce : bouge d'une case.

• Les pions :
- Première compétence : fait 1 000 points de dommages à une pièce ennemie (portée : une case). 5 secondes de recharge.
- Deuxième compétence : absorbe 500 points de dommages. 5 secondes de recharge.
- Mouvement de la pièce : bouge d'une case.

Dédain-du-Néant





Dédain-du-Néant en deux mots

Lui aussi fait partie de la liste des boss optionnels de Karazhan. Mais le combat contre ce dragon est particulièrement intéressant. C'est le seul événement du donjon qui demandera à TOUS les membres du raid d'avoir une coordination parfaite. Pour l'affronter, il faut que tout le monde soit très concentré !

Préparation et placement

Pour ce combat, une composition de groupe classique est applicable. En gros, le premier groupe doit être composé du MT, du tank secondaire, puis d'un Paladin et d'un Démoniste. Réservez la dernière place à un soigneur. Le deuxième groupe est celui des dps et des soigneurs restants. Il faut bien être conscient que le problème du placement est ici TRÈS particulier. Car vous devrez jouer avec des portails et chaque joueur est placé en fonction de son rôle durant le combat. À ce stade, la seule chose à savoir, c'est que Dédain-du-Néant doit être tanké entre les trois portails qui apparaîtront lorsque le combat sera engagé (voir visuel).

Action

Le combat se déroule selon deux phases qui alternent régulièrement, jusqu'à la mort de Dédain-du-Néant ou que 10 minutes se soient écoulées. La première est la phase des portails, qui dure 1 minute. La deuxième est celle des souffles, qui dure 30 secondes. Une fois écoulées les fatales 10 minutes, le boss passe en Frénésie et tue tout le raid.

Phase des portails

Dès que vous engagez le combat avec Dédain-du-Néant, trois portails apparaissent dans la salle. Ils sont toujours situés au même endroit (au nord, au sud-est et au sud-ouest de la pièce). Ces portails ont chacun une couleur différente et projettent un rayon en direction de Dédain-du-Néant. Si ces sorts atteignent le boss, ils le rendent plus fort, et leurs effets sont cumulatifs. Et ce, chaque seconde pendant une minute, soit la durée totale de la phase avec des portails.

- Portail rouge (tank) : il lance un rayon appelé Persévérance. Si le sort touche Dédain-du-Néant, les dommages qu'il subit sont réduits de 1 % par tic (l'effet se cumule). Pour éviter ce buff, un membre du raid doit se positionner exactement entre le portail et le dragon. En clair, vous devez intercepter le rayon rouge. Dès lors, le joueur touché subit les effets suivants : pour chaque tic du rayon, il bénéficie d'un buff cumulable qui diminue de 1 % les dommages reçus et augmente la défense de 5 points. De plus, lors du tout premier tic, les PV du joueur affecté sont augmentés de 31 000. Ensuite, son total de PV est réduit de 1 000 par seconde. Enfin, le membre du raid sous l'effet de Persévérance prend l'aggro totale de Dédain-du-Néant.

- Portail vert (soigneur) : le rayon s'appelle Sérénité. S'il touche le boss, ce dernier est soigné très vite (en quelques secondes). Le principe est le même, il faut qu'un joueur intercepte le rayon, auquel cas il subit les effets suivants : chaque seconde passée sous le rayon augmente de 5 % les effets de ses sorts de soin et réduit de 1 % leur coût en mana. Par ailleurs, son total de points de mana est réduit de 200 par seconde.

- Portail bleu (DPS) : le rayon s'appelle Dominance. S'il touche le boss, les dommages que ce dernier inflige augmentent de 1 % par seconde. Le joueur qui intercepte le rayon, lui, voit ses dommages augmentés de 5 % à chaque tic. Parallèlement, tous les dommages qu'il subit sont eux aussi augmentés, mais de 8 % par seconde. De plus, les soins qu'il reçoit sont réduits de 1 % par seconde.

Vous l'aurez compris, le but est d'intercepter TOUS les rayons le plus rapidement possible. Le rayon rouge doit être pris par un tank, le rayon vert pour un soigneur, et le bleu par un dps. Le problème, c'est qu'étant donné les débuffs qui y sont associés, un joueur ne peut pas rester plus de 30 secondes sous l'effet d'un rayon. Par exemple, au bout de ce laps de temps, le soigneur soumis au rayon vert verrait son total de mana réduit de 6 000 points ! Quant au dps, les dommages qu'il subit seraient augmentés de 240 %. Ouch !

La stratégie est donc la suivante : affectez deux personnes à chaque rayon. La première intercepte ledit rayon pendant les 30 premières secondes. Puis la deuxième prend le relais jusqu'à la fin de la phase des portails (soit pendant encore 30 secondes). Tout serait rose à Karazhan s'il n'y avait une difficulté supplémentaire. Dès qu'un membre du raid sort de l'effet d'un rayon, il est victime d'un débuff qui l'empêche d'intercepter le même rayon pendant les prochaines 90 secondes. En gros, il ne pourra pas intercepter le rayon lors de la prochaine phase des portails (30 secondes sous le rayon + 1 minute 30 de débuff = 2 minutes. Or, la phase des portails + la phase des souffles = 1 minute 30).

Pour gérer le problème, vous devez définir quatre équipes et les répartir selon le tableau ci-dessous.

Dans ce tableau nous considérons que les soigneurs n°2 et 3 sont des Paladins, des Druides, ou des Chamans. Avec leur armure, ils pourront pénétrer dans le rayon rouge et tanker Dédain-du-Néant sans aucun problème. Sinon, un Chasseur peut aussi faire l'affaire. En effet, sous le rayon rouge, quasiment n'importe quelle classe peut jouer le rôle de MT (grâce aux 31 000 PV et à la défense supplémentaires). Adaptez donc les équipes en fonction de votre propre raid.

En ce qui concerne les soins, la personne dans le rayon vert doit absolument s'occuper de soigner TOUT le raid, et particulièrement le joueur situé dans le rayon bleu. La meilleure méthode est de placer des HoTs sur les membres du raid et de faire des soins ciblés sur le dps qui intercepte le rayon bleu. Car Dédain-du-Néant déploie une aura qui inflige 1 200 dgt d'ombre à tous les membres du raid (beaucoup plus si vous êtes dans le rayon bleu), et ce, toutes les 5 secondes. De plus, le dragon invoque des Zones de vide, au hasard, sur les membres du raid. Le joueur ciblé doit en sortir immédiatement sous peine de subir 2 000 dgt d'ombre toutes les 2 secondes.

Quant aux dps, la consigne est simple : lâchage total !!! Grâce au rayon rouge, vous ne pourrez pas prendre l'aggro au MT. Donc, n'hésitez pas à faire le plus de dommages possibles. Enfin, sachez que le tank dans le rayon rouge ne nécessitera quasiment pas de soins.

Phase des souffles

Dès qu'une minute est écoulée, Dédain-du-Néant se met à souffler sur les membres du raid. Pendant cette phase, les portails disparaissent. Le souffle inflige 4 000 dgt d'arcane et projette en arrière les joueurs touchés. La zone d'effet de ce sort a la forme d'un cône issu de la gueule du dragon. Par ailleurs, pendant cette phase, Dédain-du-Néant ne se déplace plus du tout, mais continue de frapper au corps à corps les joueurs à sa portée. Le placement reste donc très important. Quand la phase des souffles arrive, TOUS les membres du raid doivent s'écarter du dragon et se mettre en cercle autour de lui (voir visuel). Le but : le souffle doit toucher le moins de joueurs possible. Dans ce sens, les membres du raid doivent également s'espacer le plus possible. Seul le MT doit rester au corps à corps pour monter son aggro, pour pouvoir replacer Dédain-du-Néant lors de la prochaine transition phase des souffles/phase des portails. Naturellement, vos dps à distance peuvent continuer à faire des dommages. À noter : les dommages de l'aura (1 200 de dégâts d'ombre), ainsi que les Zones de vide, persistent durant cette phase.

Portails		Rouge	Vert	Bleu	Temps écoulé
Phase des portails 1	Équipe 1	Tank 1	Soigneur 1	dps1	0:00 – 0:30
	Équipe 2	Soigneur 3	Soigneur 2	dps 2	0:31 – 1:00
Phase des souffles 1					1:01 – 1:30
Phase des portails 2	Équipe 3	Tank 2	Soigneur 3	dps 3	1:31 – 2:00
	Équipe 4	Soigneur 2	Soigneur 4	dpsi 4	2:01 – 2:30
Phase des souffles 2					2:31 – 3:00

APTITUDES SPÉCIALES DE DÉDAIN-DU-NÉANT

- **Aura du Néant :** un sort qui inflige 1 200 dgt d'ombre à tous les membres du raid et toutes les 5 secondes.
- **Zone de vide :** une zone qui apparaît au hasard sous les pieds d'un des membres du raid. Si le joueur ne se déplace pas, il subit 2 000 dgt d'ombre toutes les 2 secondes.
- **Souffle du Néant :** un souffle qui inflige 4 000 dgt d'arcane et repousse en arrière les joueurs touchés. Le souffle n'a lieu que pendant la phase dite des souffles.

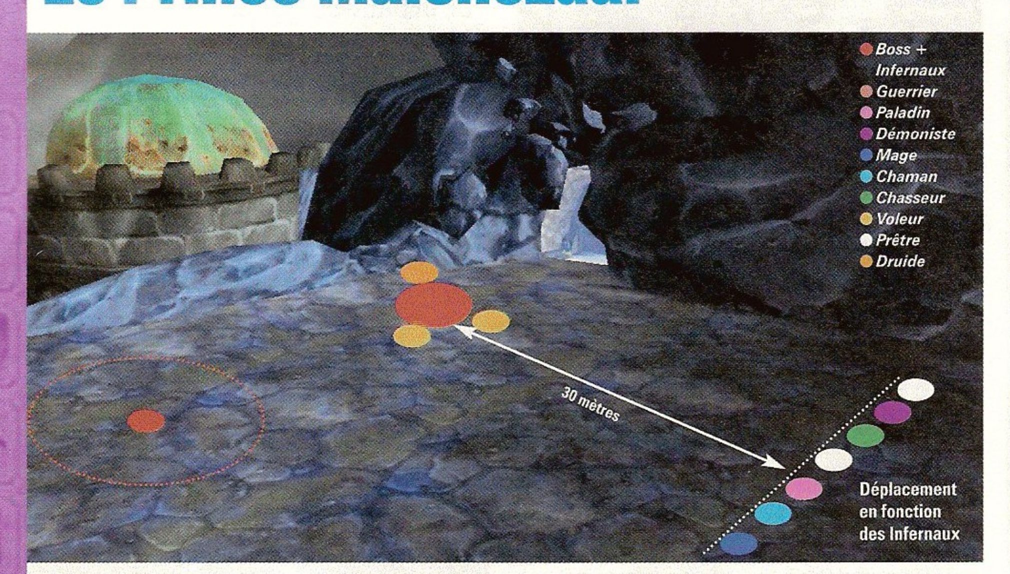


Points vitaux

Ce combat demande une parfaite coordination de tous les membres du raid. Attendez-vous à wiper sans compter avant que chacun ait parfaitement assimilé son rôle lors des deux différentes phases. Pour ce qui est des rayons, il est CAPITAL d'intercepter rapidement le vert. Sinon, Dédain-du-Néant se soigne de façon catastrophique. C'est la priorité absolue. A contrario, ce n'est pas très grave si quelques tics des rayons rouge et bleu parviennent à affecter le boss.

Autre point important : la gestion des Zones de vide. Si l'une d'elles apparaît sous les pieds d'un joueur dédié à un rayon, il ne doit pas se décaler à droite ou à gauche, sinon, le rayon continuera sa course et touchera Dédain-du-Néant. Il doit donc s'arranger pour sortir de la Zone en avançant ou reculant. Cela peut paraître simple, mais c'est un réflexe de déplacement qui n'est pas évident à acquérir ; il est pourtant essentiel. Enfin, le soigneur qui intercepte le rayon vert a un rôle vital : c'est lui qui maintient en vie le dps qui intercepte le rayon bleu. De plus, il doit s'occuper au maximum des autres membres du raid. L'utilisation de HoTs est la meilleure stratégie.

Le Prince Malchezaar



Le Prince Malchezaar en deux mots

C'est le dernier boss officiel du donjon. C'est lui qui vous lâchera la deuxième pièce de T4 accessible dans Karazhan (le casque). Il représente un niveau de difficulté assez élevée, qui dépend essentiellement de la réactivité de vos corps à corps, du dps global de votre raid, et de l'équipement du MT.

Préparation et placement

Il n'y a pas de consignes spéciales pour la formation des groupes. Faites un groupe MT et un groupe dps. Le placement est, quant à lui, un peu particulier.
Le MT doit être dos à un mur pendant qu'il tanke le Prince Malchezaar. Les corps à corps sont situés à l'arrière du boss. Quant aux classes à mana, elles doivent être IMPÉRATIVEMENT réparties à distance maximale. C'est-à-dire à plus de 30 mètres du démon. En AUCUN CAS, elles ne doivent se placer à une distance inférieure.

Action

• Au début du combat, le Prince Malchezaar frappe votre MT à mains nues. Et lance sur lui le sort Mot d'Ombre : Douleur (vous pouvez et devez le dissiper). Il ne fait pas d'énormes dégâts, et cette phase devrait être simple pour vos soigneurs. En outre, le boss lance le sort Affaiblissement sur les cinq membres du raid les plus hauts dans la liste d'aggro (MT exclu).
Dès lors, ces joueurs passeront pendant 7 secondes à 1 point de vie sans pouvoir être soignés, avant de récupérer leur score de points de vie préalables à l'Affaiblissement. Rien de grave à la base, si ce n'est que 5 secondes après l'Affaiblissement, le Prince lance une nova d'ombre : un sort de zone infligeant 3 000 dgt et projetant en arrière toutes les personnes situées dans un rayon de 30 mètres autour de lui. La stratégie est donc simple. Toutes les classes de corps à corps affectées par le sort d'Affaiblissement doivent immédiatement courir vers les dps à distance. Ils ont 5 secondes pour couvrir les 30 mètres nécessaires. Sinon, c'est la mort assurée. Quant aux classes à mana, comme indiqué au-dessus, elles doivent d'ores et déjà être situées hors de portée du Prince et n'ont donc rien à craindre de l'Affaiblissement.
Parallèlement, le Prince Malchezaar invoque un Infernal, et ce, tout au long du combat. Ce familier met 3 secondes à atterrir, puis lance un Feu d'enfer : un sort de zone avec un rayon faible (environ 15 mètres) et qui inflige 1 000 dgt par tic. Vous ne pouvez pas attaquer l'Infernal, mais au bout de 3 minutes, il disparaît de lui-même. Le Prince invoque une créature au départ toutes les 45 secondes environ, puis accélère le rythme vers la fin du combat. Ces familiers obligent donc le raid à se déplacer. Notamment les dps à distance qui devront faire bien attention lors de leur replacement. Car, n'oubliez pas, ils doivent TOUJOURS rester à plus de 30 mètres du Prince.
De plus, soyez bien attentifs lors des phases d'Affaiblissement, car le sort de zone des Infernaux peut alors vous tuer lors de vos déplacements.

• À 60 % de vie, le Prince Malchezaar va dégainer ses haches et faire beaucoup plus de dommages à votre MT. D'autant plus qu'il lui place des fracasse-armure cumulables. C'est là que le « vrai » combat commence pour vos soigneurs. Normalement, si tout c'est bien passé, ils sont encore à 80 % de mana, voire plus. Pendant cette phase, le boss arrête de lancer des Mots d'Ombre : Douleur sur votre MT. À part ça, tout reste à l'identique : vous devez toujours gérer les Infernaux, les Affaiblissements et les novas d'ombre.

• À 30 % de vie, le boss passe en phase trois. Concrètement, il lance ses haches sur le raid et frappe de nouveau à mains nues au contact. Les dommages sur le MT redeviennent « simples » à soigner. Mais les haches vont cibler des membres du raid au hasard et leur faire des dommages, modérés certes, mais qui vont occuper vos soigneurs. Heureusement, lors de cette phase, Malchezaar arrête de lancer ses Affaiblissements. Toutefois, il fait encore des novas d'ombre. Autre gros souci : l'invocation des Infernaux est grandement accélérée (environ 10 secondes au lieu des 45 habituelles). C'est pourquoi les derniers 30 % de vie du boss sont une course contre la montre. Vous devez ABSOLUMENT descendre le Prince à la vitesse de l'éclair, à défaut, vous serez encerclés, puis dépassés, par les Infernaux. Réservez vos sorts tels que Combustion, Héroïsme/Folie Sanguinaire, Souhait mortel, etc. pour ce sprint final.

APTITUDES SPÉCIALES DU PRINCE MALCHEZAAR

• **Invocation d'Infernaux :** Toutes les 45 secondes environ, Malchezaar invoque un Infernal. 3 secondes après, ce dernier déclenche un Feu d'enfer, AoE de 15 m de rayon qui inflige 1 000 dgt par tic. L'Infernal ne peut pas être attaqué. À partir de 30 % de sa vie, Malchezaar invoque toutes les 10 secondes.
• **Affaiblissement :** Un sort qui cible les cinq membres du raid les plus hauts dans la liste d'aggro, hormis le MT. Ces personnes sont alors mises à 1 point de vie pendant 7 secondes. Elles ne peuvent pas être soignées.
• **Nova d'ombre :** Malchezaar lance ce sort de zone dans la foulée de l'Affaiblissement (environ 5 secondes après). Cette PBAE de 30 m de portée qui inflige 3 000 dgt d'ombre projette également ses victimes.
• **Mot d'ombre : Douleur :** Identique au sort de Prêtre. Il cible exclusivement le MT, et peut être dissipé.
• **Fracasser armure :** Réduit l'armure de votre Main Tank. Ce sort est cumulable.

Points vitaux

Le combat se déroule en trois phases distinctes. Pour mettre toutes les chances de votre côté, efforcez-vous d'économiser la mana du raid sur les premiers 40 % du boss. Il ne frappe pas fort, et vos soigneurs devraient pouvoir tenir le MT sans difficulté. Par ailleurs, veillez à ce que vos dps ne meurent pas. Sinon, la troisième phase (de 30 à 0 %) sera extrêmement difficile à cause de la vitesse d'invocation des Infernaux. La clé du combat est donc une réactivité de vos dps aux corps à corps qui doivent fuir le plus rapidement possible dès qu'ils sont affaiblis. L'autre point important, c'est le placement des classes à mana (à plus de 30 mètres du boss). Et leurs déplacements tout au long du combat pour ne pas être piégés par les Infernaux.



Terestian Malsabot

Terestian Malsabot en deux mots

Encore un boss optionnel de Karazhan. Il se trouve dans un passage secret, caché par une bibliothèque (vous la trouverez sur le chemin qui mène à l'Ombre d'Aran). C'est un combat assez difficile, qui nécessite d'importantes ressources en mana. De plus, s'il n'y a pas de Démoniste dans votre raid, mieux vaut éviter cette bataille.



Préparation et placement

Pour la formation des groupes, mettez plutôt vos soigneurs et votre Démoniste avec un Paladin, son aura de concentration leur sera plus qu'utile. Il n'est pas vraiment nécessaire de constituer un groupe de compétition autour de votre MT, Terestian ne frappe pas excessivement fort au corps à corps. Attribuez de préférence les places restantes à des dps.
Le placement ne pose pas non plus de difficulté majeure, essayez simplement de rester en tas autour du démon. N'ayez crainte, ce boss ne fait pas d'enchaînements, ni de sorts de zone, vous ne risquez donc rien à rester proche de lui. En revanche, il est important que Terestian soit tanké sur sa position de départ (cf. visuel ci-contre).

Action

• Le tanking de Terestian Malsabot ne pose pas de problème, étant donné les dommages limités qu'il inflige au MT. Un seul soigneur, par exemple un Paladin, devrait pouvoir s'occuper de votre Guerrier pendant toute la durée du combat.
Petit souci : le boss n'est pas seul. Il a sous ses ordres un diablotin élite nommé Kil'rek, qui lance des boules de feu. Il faut qu'un deuxième joueur s'occupe de tanker ce familier, sachant qu'au corps à corps, il fait dans les 1 000 dgt sur de la plaque, pas grand-chose en somme. Par contre, il prend un malin plaisir à lancer au hasard sur les membres du raid le sort Flammes amplifiées : un débuff qui augmente de 500 les dommages de feu reçus. Cet effet ne peut être dissipé, et c'est là un gros problème. Car pendant toute la durée du combat, le boss invoque également une tripotée de diablotins (non élite, ceux-là) qui arrosent le raid de boules de feu. Les dommages de base ne sont pas élevés (250 dgt par sort), mais deviennent plus problématiques pour les joueurs affectés par le débuff de Kil'rek.
Cerise sur le gâteau, Terestian lance, environ toutes les 45 secondes, le sort Sacrifice sur un membre du raid au hasard. L'effet est le suivant : la cible du sort est emprisonnée au milieu de la pièce et subit 1 500 points de dommage d'ombre par seconde. Et ce, tant que les chaînes démoniaques ne sont pas détruites. Parallèlement, ce sort rend de la vie à Terestian. Il faut donc casser les chaînes au plus vite pour sauver votre collègue et pour empêcher que le boss ne se soigne trop.

• Dans un premier temps, tous vos dps font le maximum de dommages sur Terestian Malsabot. Votre deuxième tank monte son aggro sur Kil'rek puis vient, lui aussi, faire du dps sur le boss. Dès que les petits diablotins commencent à débarquer, votre Démoniste principal applique en boucle sa graine de corruption à Terestian. Avec le dps du raid, les graines exploseront quasi instantanément. Et le Démoniste reprendra très vite l'aggro des diablotins. C'est pour cette raison que le Paladin et son aura de concentration sont importants (afin que le lancement des graines ne soit pas ralenti). L'intérêt de cette stratégie, c'est qu'elle facilite le travail de vos soigneurs. Si tout se passe bien, ils n'auront que le MT, le tank secondaire et le Démoniste à gérer, le reste du raid ne prenant que très peu de dommages.
En plus d'assurer l'aggro des diablotins à votre Démoniste, les graines de corruption les tueront au fur et à mesure. Attention, ils sont invoqués à un rythme très élevé. Dès qu'une dizaine de diablotins sont présents simultanément, un Mage doit donc venir en soutien du Démoniste et faire, lui aussi, des AoE. Sinon, vous serez vite dépassés et votre raid balayé.



• Mais les diablotins ne sont pas le seul écueil du combat. Quand le Sacrifice intervient, il faut que tout le monde soit TRÈS réactif. Le joueur ciblé doit en informer le raid immédiatement. Tous les soigneurs du raid doivent alors se concentrer sur lui. En cas de manquement, il se fera tuer en quelques secondes. Les Prêtres doivent utiliser leur Mot de pouvoir : Bouclier et la Prière de guérison. Si les autres soigneurs ont des sorts instantanés, c'est le moment de les mettre à profit. Quant aux dps, ils concentrent l'intégralité de leurs dommages sur les Chaînes démoniaques. Elles doivent être brisées le plus rapidement possible pour éviter la mort du joueur sacrifié, et surtout limiter les soins que le boss reçoit tant que le sacrifié est enchaîné. Soyons clairs : c'est la priorité absolue. Pour aider au déroulement de cette phase, demandez à vos dps de créer la macro suivante : /target Chaînes. Ainsi, ils cibleront sans problème les Chaînes démoniaques et pourront les détruire plus rapidement. Dans le même ordre d'idée, nous vous conseillons fortement de vous assurer que tous les membres du raid disposent d'un nombre de PV minimum (8 000 est un bon palier). Cela donnera un peu plus de marge à vos soigneurs pour sauver la victime du Sacrifice.

• Le dernier point concerne le familier Kil'rek. Avec les graines de corruption et les sorts de zone visant à éliminer les autres diablotins, sa vie va fortement baisser. S'il meurt, un débuff nommé Pacte brisé est appliqué à Terestian, et pendant 30 secondes, tous les dommages qu'il subit sont augmentés de 25 %. Un effet bien agréable, dont il faut tirer parti au maximum. Le tank secondaire qui s'occupe de Kil'rek doit surveiller sa barre de vie ; et lorsqu'elle descend à 20 %, il l'annonce au raid. Dès lors, juste après la destruction des Chaînes démoniaques, les dps du raid se concentrent sur Kil'rek. Une fois le familier mort, vous pouvez repasser sur le boss et profiter du buff. 30 secondes plus tard, Kil'rek est de nouveau invoqué, et le tank secondaire le prend à nouveau en charge. Et c'est reparti pour un tour. Si tout se déroule normalement, Kil'rek ne devrait pas mourir plus d'une fois dans tout le combat.

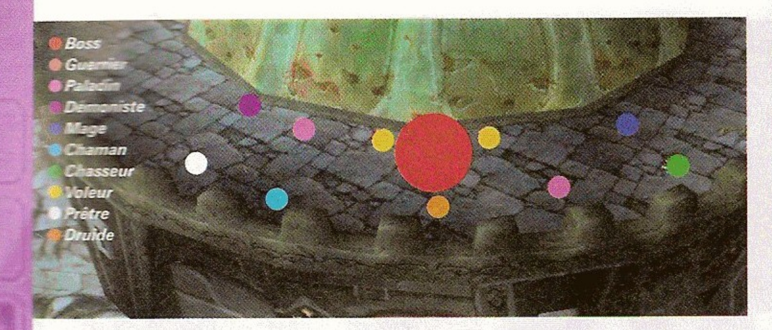
Points vitaux

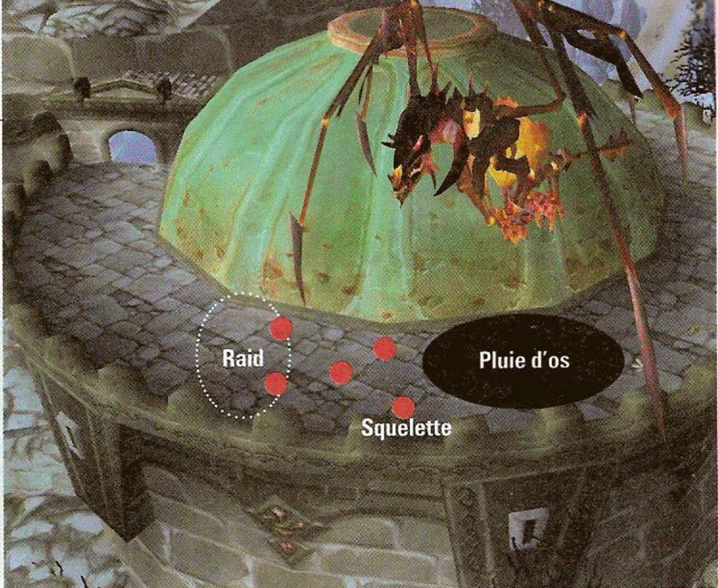
Ce combat est difficile dans l'ensemble, mais le point essentiel reste la destruction des Chaînes démoniaques. Si les dps et les soigneurs sont réactifs, la phase de sacrifice se passera sans trop de bobo. Personne ne mourra, et Terestian ne bénéficiera pas de soins trop importants. D'ailleurs, lors des Sacrifices, un Voleur appliquant un poison douloureux, ou un Guerrier spé Armes maintenant le boss sous frappe mortelle ne seront pas de trop pour réduire les soins reçus.
N'oubliez pas non plus de garder un œil sur votre Démoniste, et de l'aider régulièrement avec des sorts de zone. Sinon, vous serez débordés et le Démoniste sera très dur à garder en vie.

APTITUDES SPÉCIALES DE TERESTIAN MALSABOT

- **Trait d'ombre :** Ce sort ne cible que le MT et cause environ 3 000 dgt.
- **Sacrifice :** Emprisonne un membre du raid dans des Chaînes démoniaques. Il subit alors 1 500 dgt d'ombre par seconde. Parallèlement, le boss se soigne. Ce carcan possède 14 000 PV.
- **Kil'rek :** C'est le familier de Terestian Malsabot. Il lance sur les membres du raid un débuff (Flammes amplifiées) qui augmente de 500 les dégâts de feu subis. Si ce diablotin est tué, les dégâts subis par le boss se voient augmentés de 25 % pendant 30 secondes.
- **Invocation :** Durant tout le combat, Terestian invoque des diablotins. Ils sortent des deux portails démoniaques situés de part et d'autre du boss. Ces diablotins lancent des boules de feu qui infligent 250 dgt, et disposent de 5 000 PV.
- **Enrager :** Au bout de 10 minutes, Terestian devient enragé. Il lance alors sur tout le raid des traits d'ombre qui infligent 7 000 dgt.

Plaie-de-Nuit





Faire apparaître Plaie-de-Nuit

C'est le boss caché de Karazhan. Pour pouvoir l'affronter, il faut qu'au moins une personne de votre raid ait complété la suite de quêtes Le journal de Medivh (il faut être révéré à la faction Œil pourpre pour l'obtenir), qui va impliquer de tuer Aran, puis les premiers boss des Salles de Sethekk et des Salles brisées en mode héroïque en vue d'obtenir les compos nécessaires à son invocation. Il est aussi considéré par certains joueurs comme le vrai boss final de l'instance. Car il représente un combat bien plus difficile que le Prince Malchezaar.

Préparation et placement

Lors de la formation de vos groupes, celui qui entoure votre MT doit être TRÈS solide. C'est-à-dire avec un Paladin, un Démoniste, voire, si possible, un Chaman. Car Plaie-de-Nuit frappe fort au corps à corps, et votre MT subira des coups puissants. Mettez les classes dps dans le deuxième groupe, comme d'habitude.
Pour le placement, il est conseillé de répartir le raid des deux côtés du dragon. Mettez le premier groupe sur sa gauche et le deuxième sur sa droite. Essayez de vous écarter au maximum les uns des autres, ne soyez surtout pas regroupé en tas (voir le plan).

Action

Le combat se déroule en deux phases distinctes. Une au sol, et une quand Plaie-de-Nuit prend son essor.

• Phase au sol : Le boss est tanké par votre MT, la tête vers les remparts. Vos groupes sont situés de part et d'autre du dragon. Cette phase est assez simple. Tous les soigneurs du raid s'occupent du MT. Il risque de prendre de gros coups, donc soyez bien concentrés. Quant aux dps, ils font le plus de dommages possible. Notez que cette phase n'est pas une course : inutile de prendre des risques inconsidérés.
Quand il est au sol, Plaie-de-Nuit fait un souffle de feu devant lui, qui inflige environ 4 000 points de dommages. Si le positionnement est bien respecté, seul votre MT prend ces dommages. Parallèlement, le dragon pose, au hasard sur le sol, des zones de lave ayant un rayon de 10 mètres. Si vous êtes ciblé, bougez le plus VITE possible, car ce sort inflige 2 500 dgt par tic et dure 30 secondes. C'est pour cela que tous les membres du raid doivent être écartés les uns des autres. Par ailleurs, le boss place des Cendres distrayantes sur certains membres du raid. Ces Cendres réduisent la portée des sorts et capacités de leur cible à 19 mètres, mais peuvent être dissipées.



Enfin, Plaie-de-Nuit est un dragon. Il a donc toutes les capacités « classiques » attribuées à ce type de bestiaux. À savoir : un Cri de peur qui affecte toutes les personnes du raid (rage berserk, volonté des réprouvés, ou bien gardien de la peur protègent contre cet effet), un Enchaînement qui touche toutes les personnes situées devant le dragon et qui inflige 6 000 points de dommages sur de la plaque, et un Coup de queue infligeant 450 points de dommages toutes les secondes, pendant 25 secondes, aux personnes qui traînent derrière le boss.

• Phase en vol : À 75 %, 50 % et 25 % de sa barre de vie, Plaie-de-Nuit s'envole. À ce moment précis, TOUS les joueurs doivent se rassembler sur le MT. Le dragon lance alors, au hasard et au bout de quelques secondes, une Pluie d'os sur un membre du raid ou sur un familier. La personne affectée doit se déplacer le plus rapidement possible à l'écart du groupe, car ce sort fait des dommages de zone (environ 375 points toutes les secondes). Dans sa grande générosité, le dragon y a associé un petit bonus : la Pluie d'os invoque cinq squelettes. Ils ne frappent pas très fort sur de la plaque et sont sensibles à tous les effets de contrôle (sauf le mouton, ce sont des morts vivants, tout de même). Il faut les maintenir neutralisés avec tous ce dont vous disposez dans ce registre, et les tuer un par un. Ils ont environ 13 000 points de vie.
Mais ce n'est pas tout. Pendant que vous gérez les squelettes, Plaie-de-Nuit lance des Blasts de fumée sur le soigneur le plus haut dans sa liste d'aggro. Et ce, toutes les secondes pendant 15 secondes. Ce sort fait, en moyenne, 4 500 points de dommages physiques plus un DoT infligeant 1 500 points de dommage par tic. L'armure réduit les dommages physiques et le DoT peut être dissipé. La stratégie est la suivante : tout le raid doit être sous bénédiction de salut (qui réduit de 30 % la menace générée), sauf votre Paladin. Son rôle est PRIMORDIAL. Dès le début de la phase d'envol, le Paladin lance sa fureur vertueuse et soigne le raid à fond. Notamment les joueurs qui s'occupent des squelettes. Le but, vous l'aurez compris, c'est que le Paladin soit tout en haut de la liste d'aggro lorsque Plaie-de-Nuit lance ses Blasts de fumée. Ainsi, il sera la cible de tous ces sorts. Et ne prendra que 2 000 points de dommages par coup grâce à son armure élevée. Parallèlement, les soigneurs du raid soignent uniquement le Paladin et lui dissipent le DoT. Les autres membres du raid doivent être autonomes quant aux soins (bandages, potions, pierres de soin). Quelques minutes plus tard, Plaie-de-Nuit atterrit. Idéalement, tous les squelettes doivent être morts. Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas très grave. Assurez-vous que votre MT est en position pour réceptionner le dragon. Les soigneurs s'occupent de lui, et le reste du raid achève les squelettes. À partir de là, c'est retour à la phase au sol.

Points vitaux

Ce combat est dur. Et vous mettrez du temps avant de bien le maîtriser. De plus, il est long. Donc n'hésitez pas à prendre des potions de mana pour vos soigneurs et tout ce qui pourra augmenter le dps de votre raid. Il y a aussi quelques points cruciaux.
Le premier, c'est le sort de peur lors de la phase au sol. Il ne faut pas que votre MT en soit victime. Pour ça, il peut soit passer rapidement en posture berserk (pour utiliser la rage berserk et s'immuniser contre la peur), puis revenir en posture défensive. Soit, si vous êtes du côté Alliance, avoir le Gardien de la peur tout le temps posé sur lui. Autre problème, vos soigneurs vont aussi subir l'effet de peur. Ils ne pourront donc pas soigner le MT pendant quelques secondes. Laps de temps suffisant pour que ce dernier meure lamentablement. Placer donc des HoT sur lui juste avant le Cri de peur.
Le deuxième point crucial se situe au niveau de la phase de vol. Le Paladin doit ABSOLUMENT prendre l'aggro pour les Blasts de fumée, car si Plaie-de-Nuit cible une classe en tissu, c'est un joueur quasi-mort. Vous n'aurez pas le temps de le soigner. Votre Paladin doit donc être très réactif. Une bonne partie du combat repose sur ses épaules…

APTITUDES SPÉCIALES DE PLAIE-DE-NUIT

- **Cendres distrayantes** : Réduit à 19 mètres la portée des sorts et capacités. Peut être dissipé.
- **Terre brûlée** : AoE infligeant 25 000 points de dommage sur 30 secondes. Rayon de 10 mètres.
- **Coup de queue** : Frappe les joueurs situés dans le dos du dragon. Provoque un DoT infligeant 450 points de dommage par seconde pendant 25 secondes. Ne peut être dissipé.
- **Cri de peur** : Tous les membres du raid subissent un effet de peur. Peut être lancé toutes les 30 secondes.
- **Blast de fumée** : Sort qui inflige 4 500 points de dommages physiques sur une cible, plus un DoT de 1 500 points de dommages par tic. Le DoT peut être dissipé.
- **Pluie d'os** : Inflige 375 dgt par secondes à un joueur ciblé et sur la zone qui l'entoure, pendant 15 secondes. Invoque également cinq squelettes qui se joignent au combat.
- **Enchaînement** : Inflige 6 000 dgt (sur de la plaque) à tout joueur au contact situé dans un arc de 180° devant Plaie-de-Nuit.
- **Barrage de boule de feu** : Projette des boules de feu toutes les secondes sur tous les membres du raid. Ces boules de feu infligent 3 000 dgt et tuent tout le monde rapidement. Plaie-de-Nuit ne lance ce sort que si un joueur passe hors de sa vue. Ceci afin d'éviter tout exploitation de bugs. Si vous utilisez la stratégie expliquée ci-dessus, vous n'aurez aucun problème.



PHAT LOOT

- Tous les items de Karazhan sont de niveau 70, la colonne « Niv » est donc supprimée.
- L'indicatif « gen » à la suite du nom signifie « générique » : l'item est aléatoirement choisi parmi un panel donné.
- Il n'y a pas de mode héroïque pour Karazhan. Voici donc la liste standard des loot.
- L'indicatif « Trash mobs » en colonne « mob » signifie que l'item est droppé uniquement par des trash mobs.
- Le Conservateur droppe tous les tokens de pièces T4 de mains.
- Le Prince Malchezaar droppe tous les tokens de pièces T4 de tête.

ARMES & PROJECTILES	TYPE	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arbalète Faucon-d'acier	arbalète	+	1	Attumen le Veneur	dps 73.8 (144-269 x 2.8) / +15 cdt / +28 P.att
Arc du phénix Solfurie	arbalète	+	10	Prince Malchezaar	dps 77.4 (157-292 x 2.9) / +16 AGI / +30 P.att
Stylet de Xavian	arme de jet	+	8	Terestian Malsabot	dps 73.6 (82-124 x 1.4) / +10 cdt / +17 ccrit
Baguette d'ascendance de Tirisfal	baguette	+	6	Aran	dps 149 (156-291 x 1.8) (ombre) / +10 END +9 INT / +11 cdt sorts / +13 sorts & soins
Baguette de sorcier en diamant bleu	baguette	++	4	L'Opéra (Magicien d'Oz)	dps 149 (156-291 x 1.8) (ombre) / +12 INT +10 ESP / +26 soins
Bâton des mystères infinis	bâton 2M	+	5	Le Conservateur	dps 65.8 (142-278 x 3.2) / +55 END +46 INT / +18 cdt sorts / +159 sorts & soins
Bâton étrangleur de Terestian	bâton 2M	+	8	Terestian Malsabot	dps 65.7 (133-260 x 3.0) / +34 FOR +33 AGI +42 END / +21 cdt / +556 P.att félin, ours & sélénien
Bâton nocturne de l'Immortel	bâton 2M	++	11	Plaie-de-Nuit	dps 65.8 (142-278 x 3.2) / +27 END +29 INT +50 ESP / +300 soins
Éventreuse d'émeraude	dague 1M	+	2	Moroes	dps 81.4 (117-176 x 1.8) / +17 AGI +15 END / +32 P.att
Lame des amours malheureuses	dague 1M	+	4	L'Opéra (Juliette)	dps 81.3 (104-156 x 1.6) / +10 END / +7 ccrit / +14 P.att / 🔴🟡🔵 > +8 P.att
Malchazine	dague 1M	+	10	Prince Malchezaar	dps 85.8 (123-186 x 1.8) / +13 END / +13 cdt / +46 P.att
Lame-esprit Nathrezim	dague MD	+	10	Prince Malchezaar	dps 41.3 (27-120 x 1.8) / +15 END +15 INT / +21 scrit / +178 sorts & soins
Défenseur du roi	épée 1M	+	7	Event des échecs	dps 81.3 (91-169 x 1.6) / arm 140 / +25 END / +11 déf / +15 cdt
Lame du dépit	épée 1M	+	9	Dédain-du-Néant	dps 81.1 (153-285 x 2.7) / +12 AGI +13 END / +42 P.att
Désespoir	épée 2M	+++	4	L'Opéra (Juliette)	dps 105.6 (295-444 x 3.5) / +37 FOR / toucher > 600 dég
Fusil de précision du pourfendeur de loup	fusil	++	4	L'Opéra (Chap. Rouge)	dps 73.7 (139-259 x 2.7) / +14 AGI / +30 P.att
Héritage	hache 2M	+	4	L'Opéra (Magicien d'Oz)	dps 105.6 (295-444 x 3.5) / +40 END +36 INT / +72 P.att / +7 mana | 5s
Hurlesang	hache 2M	+	10	Prince Malchezaar	dps 111.7 (321-483 x 3.6) / +44 FOR +37 AGI +42 END
Le Décapiteur	hache MD	+	10	Prince Malchezaar	dps 85.8 (156-290 x 2.6) / +21 ccrit / ut > 513-567 dég
Éclat du Vertueux	masse MD	+	3	Damoiselle de Vertu	dps 41.5 (32-125 x 1.9) / +19 END +18 INT / +299 soins / +6 mana | 5s
Écrase-patate	masse MD	+	8	Terestian Malsabot	dps 81.2 (147-275 x 2.6) / +21 ccrit / +26 P.att / 🟡 > +3 END
Justice de la Lumière	masse MD	+	10	Prince Malchezaar	dps 41.3 (27-120 x 1.8) / +13 END +19 INT +17 ESP / +334 soins
Patte du grand méchant loup	pugilat MD	++	4	L'Opéra (Chap. Rouge)	dps 81.2 (142-264 x 2.5) / +15 AGI +16 END / +18 ccrit

ARMURES	TYPE	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU					
Espauliers du donneur de paix	épaule	+	5	Le Conservateur	arm 127 / +25 INT +20 ESP / +51 soins / +9 mana | 5s
Mantelet du flagelleur mental	épaule	+	6	Aran	arm 127 / +30 END +26 INT / +32 sorts & soins / +20 pénétration
Chausses à l'épreuve du feu	jambes	+	4	L'Opéra	arm 149 / +36 END +35 INT / +42 sorts & soins / 🟡🟡🟡 > +5 sorts
Culotte de repentir	jambes	+	9	Dédain-du-Néant	arm 149 / +21 END +30 INT +22 ESP / +59 soins / 🔴🔵🔵 > +4 ESP
Gants des saintes bénédictions	mains	+	1	Attumen le Veneur	arm 106 / +24 END +23 INT +22 ESP / +33 soins
Protège-mains de la pensée fluide	mains	+	1	Attumen le Veneur	arm 106 / +19 END +19 INT / +12 cdt sorts / +32 sorts & soins / 🟡🔵 > +3 cdt sorts
Torsade des morts	mains	–	NA	Trash mobs	arm 106 / +21 INT +19 ESP / +15 cdt sorts / +41 sorts givre
Bottillons de glisseur (gen)	pieds	++	A	Shadikith le Glisseur	arm 112 / Bonus aléatoire
Bottes de l'incorrompu	pieds	+	6	Aran	arm 117 / +21 END +22 INT +21 ESP / +53 soins / +7 mana | 5s
Bottes de prédiction	pieds	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 117 / +27 END +20 INT / +23 sorts & soins / 🔴🟡 > +3 INT
Bottes du convent infernal	pieds	+	6	Aran	arm 117 / +24 END +25 INT +20 ESP / +30 sorts & soins
Souliers de rubis	pieds	++	4	L'Opéra (Magicien d'Oz)	arm 117 / +30 END +27 INT / +13 cdt sorts / +32 sorts & soins / ut > renvoie au foyer
Crispins de ravageur (gen)	poignets	++	A	Rokad le Ravageur	arm 71 / Bonus aléatoire
Poignets de messager	poignets	+	1	Attumen le Veneur	arm 74 / +18 END +19 INT +12 ESP / +23 sorts & soins
Poignets des actes néfastes	poignets	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 74 / +24 END +20 INT / +28 sorts & soins
Poignets d'inhérence	poignets	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 74 / +19 END +16 INT +18 ESP / +42 soins
Ceinture de l'éclat de Néant	taille	++	2	Moroes	arm 96 / +19 END +27 INT +20 ESP / +32 sorts & soins
Ceinture du feu d'enfer	taille	–	NA	Trash mobs	arm 96 / +15 INT / +21 scrit / +54 sorts feu
Ceinture maléfique	taille	+	8	Terestian Malsabot	arm 96 / +24 END +24 INT / +18 scrit / +34 sorts & soins
Cordelette de volonté	taille	+	8	Terestian Malsabot	arm 96 / +19 END +26 INT +22 ESP / +55 soins
Crispins de ravageur (gen)	taille	++	A	Hyakiss la Rôdeuse	arm 91 / Bonus aléatoire
Chapeau de la méchante sorcière	tête	++	4	L'Opéra (Magicien d'Oz)	arm 138 / +31 END +34 INT / +28 scrit / +39 sorts & soins
Coiffure du haut potentat	tête	+	7	Event des échecs	arm 138 / +31 END +34 INT +28 ESP / +73 soins
Coiffure unimentale	tête	+	9	Dédain-du-Néant	arm 138 / +27 END +37 INT / +16 cdt sorts / +21 scrit / +41 sorts & soins
Robe de la mascarade	torse	++	4	L'Opéra (Juliette)	arm 170 / +28 END +27 INT / +77 soins / toucher > +145 ESP (15s)
Robes des anciens scribes	torse	++	11	Plaie-de-Nuit	arm 170 / +23 END +26 INT +21 ESP / +20 scrit / +27 sorts & soins / toucher > +130 sorts (10s)
CUIR					
Protège-épaules à lames de l'impitoyable	épaule	+	7	Event des échecs	arm 239 / +27 END / +10 cdt / +18 ccrit / +54 P.att / 🟡🟡 > +3 cdt
Protège-épaules du vent sylvestre	épaule	+	5	Le Conservateur	arm 239 / +19 END +26 INT +21 ESP / +59 soins
Grèves du furtif	jambes	++	9	Dédain-du-Néant	arm 278 / +28 AGI +22 END / +24 esq / +56 P.att / 🔴🔴🔵 > +4 esq
Jambières d'Âmeterre	jambes	+	4	L'Opéra	arm 278 / +19 END +26 INT +20 ESP / +73 soins / 🟡🔵🔵 > +4 ESP
Gants de la manipulation habile	mains	+	1	Attumen le Veneur	arm 199 / +32 AGI +18 END / +36 P.att / 🔴🔵 > +3 ccrit
Mitaines du soigneur d'arbre	mains	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 199 / +22 END +19 INT +12 ESP / +57 soins / 🔵🟡 > +3 ESP
Poignes d'adresse	mains	–	NA	Trash mobs	arm 199 / +26 AGI +24 END / +46 P.att / +12 aux compétences Épées, Masses & Dagues
Bottes de glisseur (gen)	pieds	++	A	Shadikith le Glisseur	arm 210 / Bonus aléatoire
Bottes de scélérat	pieds	+	6	Aran	arm 219 / +22 END / +21 ccrit / +76 P.att
Bottes hautes de l'arpenteur de lisières	pieds	+	2	Moroes	arm 219 / +27 AGI +25 END / +10 cdt / +38 P.att / 🔴🟡 > +3 cdt
Bottines perdues de Zierhut	pieds	–	NA	Trash mobs	arm 219 / +32 FOR +26 AGI +30 END
Cuissardes de seigneur des forêts	pieds	++	7	Event des échecs	arm 219 / +21 END +24 INT +14 ESP / +48 soins / 🔵🔵 > +7 soins
Brassards de malignité	poignets	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 139 / +22 END / +19 ccrit / +46 P.att
Brassards du cerf blanc	poignets	+	1	Attumen le Veneur	arm 139 / +13 END +16 INT +20 ESP / +23 sorts & soins
Garde-poignets de ravageur (gen)	poignets	++	A	Rokad le Ravageur	arm 134 / Bonus aléatoire
Ceinturon de traîtrise	taille	+	7	Event des échecs	arm 179 / +15 AGI +33 END / +52 P.att / 🔴🔴 > +3 AGI
Corde de subsistance de la Nature	taille	+	8	Terestian Malsabot	arm 179 / +21 END +27 INT +14 ESP / +59 soins / +5 mana | 5s
Étreinte de rôdeuse (gen)	taille	++	A	Hyakiss la Rôdeuse	arm 172 / Bonus aléatoire
Capuche de défiance	tête	+	9	Dédain-du-Néant	arm 259 / +30 AGI +27 END / +20 cdt / +92 P.att
Corselet du perfide	torse	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 318 / +33 AGI +30 END / +18 cdt / +82 P.att
Pourpoint du buisson pierreux	torse	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 318 / +30 END +32 INT +27 ESP / +68 soins / +8 mana | 5s
MAILLES					
Espauliers gueule-de-bête	épaule	+	4	L'Opéra	arm 533 / +22 AGI +19 END +21 INT / +40 P.att / +7 mana | 5s
Garde-épaules de tremble-dragon	épaule	+	5	Le Conservateur	arm 533 / +24 END +26 INT / +59 soins / +7 mana | 5s
Jambières de la flamme du cœur	jambes	+	7	Event des échecs	arm 621 / +30 END +28 INT / +79 soins / 🔵🔵🟡 > +4 INT
Jambières d'écorcheur	jambes	+	9	Dédain-du-Néant	arm 621 / +18 END +30 INT / +22 ccrit / +44 P.att / +8 mana | 5s / 🔴🟡🔵 > +6 END
Gants d'ancrage	mains	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 444 / +22 END +18 INT / +55 soins / +5 mana | 5s / 🔵🔴 > +3 INT
Gants de vivacité	mains	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 444 / +19 END +22 INT / +15 ccrit / +46 P.att / +4 mana | 5s / 🔵🔴 > +3 AGI
Bottes pourfendeuses de démon	pieds	+	7	Event des échecs	arm 488 / +23 AGI +21 END +14 INT / +15 cdt / +30 P.att / 🔴🔵 > +3 AGI
Demi-bottes d'agilité féroce	pieds	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 488 / +19 END +19 INT / +13 ccrit / +52 P.att / 🟡🔵 > +6 P.att
Solerets de glisseur (gen)	pieds	++	A	Shadikith le Glisseur	arm 466 / Bonus aléatoire
Brassards de tourbillon	poignets	+	1	Attumen le Veneur	arm 311 / +16 END +18 INT / +42 soins / +6 mana | 5s
Poignets de guerre du traqueur	poignets	+	1	Attumen le Veneur	arm 311 / +19 AGI +15 END +15 INT / +40 P.att
Poignets de ravageur (gen)	poignets	++	A	Rokad le Ravageur	arm 296 / Bonus aléatoire
Ceinture de la puissante trombe	taille	+	2	Moroes	arm 399 / +22 END +26 INT / +55 soins / +8 mana | 5s
Ceinture de rôdeuse (gen)	taille	++	A	Hyakiss la Rôdeuse	arm 381 / Bonus aléatoire
Ceinture du pisteur	taille	–	NA	Trash mobs	arm 399 / +15 INT / +15 mana | 5s / +30 P.att
Ceinturon du rôdeur	taille	+	8	Terestian Malsabot	arm 399 / +23 AGI +18 END +20 INT / +15 cdt / +44 P.att / +5 mana | 5s
Casque de l'échine d'acier	tête	+	6	Aran	arm 577 / +32 AGI +30 END +31 INT / +54 P.att / +8 mana | 5s
Grand heaume en éternium	tête	++	4	L'Opéra (Chap. Rouge)	arm 577 / +36 END +36 INT / +24 scrit / +42 sorts & soins
Corselet du sang de la terre	torse	+	9	Dédain-du-Néant	arm 710 / +34 END +37 INT / +77 soins / +10 mana | 5s
Cuirasse du carnage en écailles	torse	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 710 / +27 END +35 INT / +21 ccrit / +72 P.att / +7 mana | 5s

PLAQUES					
Espauliers du chercheur de justice	épaule	+	6	Aran	arm 951 / +22 END +24 INT / +20 scrit / +51 soins / +6 mana | 5s
Mantelet d'Abrahmis	épaule	+	9	Dédain-du-Néant	arm 951 / +18 FOR +39 END / +20 déf / 🔴🟡 > +3 esq
Cuissards de l'innocent	jambes	+	7	Event des échecs	arm 1110 / +19 END +28 INT / +18 scrit / +57 soins / +7 mana | 5s / 🟡🔵🔵 > +4 INT
Grèves de la dynastie de Wrynn	jambes	+	5	Le Conservateur	arm 1110 / +20 FOR +42 END / +23 déf / +25 esq / 🔴🟡🟡 > +6 END
Gantelets de la damoiselle en fer	mains	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 793 / +34 END / +14 déf / +15 bloc / +33 bbloc / 🔴🟡 > +4 bloc
Gantelets de l'espoir renouvelé	mains	+	1	Attumen le Veneur	arm 793 / +16 END +26 INT / +55 soins / +4 mana | 5s / 🔵🔵 > +3 INT
Bottes de bravoure	pieds	+	2	Moroes	arm 872 / +24 END +26 INT / +23 scrit / +48 soins
Bottes de la balafre glorieuse	pieds	+	7	Event des échecs	arm 872 / +16 FOR +25 END / +20 déf / +18 par / 🔴🔵 > +6 par
Bottes d'élusion	pieds	–	NA	Trash mobs	arm 872 / +30 END / +21 déf / +36 esq
Cuissardes d'urgence en fer	pieds	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 872 / +30 FOR +13 AGI +22 END / 🔴🟡 > +3 AGI
Grèves de glisseur (gen)	pieds	++	A	Shadikith le Glisseur	arm 831 / Bonus aléatoire
Brassards de justice	poignets	+	3	Damoiselle de Vertu	arm 555 / +19 END +20 INT / +14 scrit / +42 soins
Brassards de ravageur (gen)	poignets	++	A	Rokad le Ravageur	arm 529 / Bonus aléatoire
Protège-bras de courage	poignets	+	1	Attumen le Veneur	arm 555 / +30 END / +12 déf / +30 bbloc / 🟡 > +2 esq
Ceinturon cramoisi de l'indomptable	taille	+	2	Moroes	arm 713 / +14 FOR +33 END / +21 déf / +17 bloc / 🔴🟡 > +3 par
Ceinturon de rôdeuse (gen)	taille	++	A	Hyakiss la Rôdeuse	arm 680 / Bonus aléatoire
Ceinturon de vérité	taille	+	9	Dédain-du-Néant	arm 713 / +25 END +27 INT / +59 soins / +7 mana | 5s
Grand heaume en éternium	tête	+	4	L'Opéra	arm 1030 / +26 FOR +42 END / +29 déf / 🔴🟡🔵 > +4 esq
Cuirasse de Panzar'Thar	torse	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 1268 / +45 END / +24 déf / +20 bloc / +33 bbloc / 🟡🔵🔵 > +4 bloc
Cuirasse du lieur de lumière	torse	+	8	Terestian Malsabot	arm 1268 / +22 END +36 INT / +79 soins / +11 mana | 5s
BOUCLIERS					
Bouclier de flammes cœur-de-dragon	bouclier	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 4261 / +101 bloc / +16 END +19 INT / +21 sorts & soins / +6 mana | 5s
Bouclier des ténèbres impénétrables	bouclier	+	11	Plaie-de-Nuit	arm 4261 / +101 bloc / +30 END / +19 déf / +30 bbloc
Bouclier triptyque des anciens	bouclier	+	7	Event des échecs	arm 4261 / +101 bloc / +21 END +19 INT / +37 soins / +7 mana | 5s
CAPES					
Anneau de précision	dos	+	6	Aran	arm 85 / +22 AGI +18 END / +15 cdt / +30 P.att
Cape d'infusion en ombrevigne	dos	++	8	Terestian Malsabot	arm 85 / +19 INT +20 ESP / +8 mana | 5s
Cape du petit chaperon rouge	dos	++	4	L'Opéra (Chap. Rouge)	arm 85 / +13 END +20 INT / +44 soins / +6 mana | 5s
Cape en thorium doré	dos	++	8	Terestian Malsabot	arm 285 / +27 END / +21 déf
Cape immaculée des cœurs purs	dos	+	10	Prince Malchezaar	arm 93 / +19 END +21 INT / +46 soins / +6 mana | 5s
Cape royale des rois arathi	dos	+	2	Moroes	arm 85 / +23 FOR +28 END / +14 cdt
Cape sauvage de pérégrin	dos	++	10	Prince Malchezaar	arm 93 / +30 END / +62 P.att
Cape-ombre de Dalaran	dos	+	2	Moroes	arm 85 / +16 END +16 INT / +33 sorts & soins
Drapé du vertueux	dos	–	NA	Trash mobs	arm 85 / +11 INT / +6 mana | 5s / +40 sorts sacré
Drapé rubis du mystosophe	dos	+	10	Prince Malchezaar	arm 93 / +19 END +19 INT / +14 cdt sorts / +27 sorts & soins

AUTRES	TYPE	DROP	CARTE	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX					
Fiole de poison de Roméo	bijou	+++	4	L'Opéra (Juliette)	Vos attaques mêlée et distance ont une chance d'infliger 200-300 DN (poison) à votre cible
Le condensateur de foudre	bijou	+	8	Terestian Malsabot	Chaque sort d'attaque critique vous fait gagner une charge électrique ; lorsque vous en accumulez 3, une décharge d'électricité frappe votre cible pour 648-752 dégâts
Montre de gousset porte-bonheur de Moroes	bijou	+	2	Moroes	+34 esq / ut > +270 esq (10s)
Pendentif de l'œil pourpre	bijou	++	6	Aran	Chaque sort lancé dans les 20 secondes confère un bonus cumulable de 14 mana | 5s (20s)
Ruban de sacrifice	bijou	++	4	L'Opéra	Chaque soin direct lancé dans les 20 secondes confère Fécondité à votre cible : +20 aux soins cumulable jusqu'à 5 fois (10s)
Broche de la fureur inextinguible	cou	+	2	Moroes	+21 END +19 INT / +13 cdt sorts / +23 sorts & soins
Chaîne d'héroïsme en mithril	cou	+	7	Event des échecs	+25 FOR +20 AGI +19 END
Chaîne rayonnante de l'autre monde	cou	++	9	Dédain-du-Néant	+15 END +19 INT +17 ESP / +42 soins
Collier barbelé de discipline	cou	++	3	Damoiselle de Vertu	+36 END / +13 déf / +19 esq
Collier de la griffe de worgen	cou	+	1	Attumen le Veneur	+18 AGI +18 END / +15 cdt / +38 P.att
Parure des âmes volées	cou	+	10	Prince Malchezaar	+15 END +17 INT / +25 sorts & soins / +21 scrit
Pendentif perdu de Rittsyn	cou	–	NA	Trash mobs	+18 END / +47 sorts ombre
Talisman de l'éperon d'ambre	cou	+	11	Plaie-de-Nuit	+57 soins / +10 mana | 5s
Talisman griffe-de-sabre	cou	+	6	Aran	+19 AGI +30 END / +40 P.att
Anneau de jade de l'immortel	doigt	+	10	Prince Malchezaar	+59 soins / +10 mana | 5s
Anneau de récurrence	doigt	+	7	Event des échecs	+15 END +15 INT / +19 scrit / +23 sorts & soins
Anneau des tempêtes incessantes	doigt	–	NA	Trash mobs	+15 INT / +19 scrit / +33 sorts nature
Anneau d'un millier de marques	doigt	+	10	Prince Malchezaar	+18 END / +16 cdt / +20 ccrit / +40 P.att
Anneau-cœur du soigneur	doigt	+	8	Terestian Malsabot	+15 END +19 INT +17 ESP / +40 soins
Bague de l'Intouché en mithril	doigt	++	9	Dédain-du-Néant	+23 FOR +21 END / +20 ccrit
Bague spectrale d'innervation	doigt	+	1	Attumen le Veneur	+19 END +22 INT / +26 sorts & soins
Chevalière de Garona	doigt	+	5	Conservateur	+18 AGI +18 END / +16 cdt / +36 P.att
Grand anneau de Shermanar	doigt	+	6	Aran	arm 150 / +33 END / +20 déf
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (amical)	arm 210 / +27 END / +13 déf
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (honoré)	arm 230 / +30 END / +14 déf
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (révéré)	arm 235 / +31 END / +15 déf
Chevalière pourpre du grand protecteur	doigt	NA	NA	Réputation (exalté)	arm 250 / +33 END / +16 déf
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (amical)	+19 END / +18 cdt / +42 P.att
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (honoré)	+21 END / +20 cdt / +46 P.att
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (révéré)	+22 END / +21 cdt / +46 P.att
Chevalière pourpre du maître assassin	doigt	NA	NA	Réputation (exalté)	+24 END / +22 cdt / +50 P.att
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (amical)	+18 END +18 INT / +12 scrit / +22 sorts & soins
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (honoré)	+18 END +19 INT / +13 scrit / +23 sorts & soins
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (révéré)	+19 END +20 INT / +14 scrit / +25 sorts & soins
Chevalière pourpre de l'archimage	doigt	NA	NA	Réputation (exalté)	+21 END +21 INT / +14 scrit / +26 sorts & soins
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (amical)	+18 END +18 INT +12 ESP / +42 soins
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (honoré)	+18 END +19 INT +13 ESP / +44 soins
Chevalière pourpre	doigt	NA	NA	Réputation (révéré)	+19 END +20 INT +14 ESP / +46 soins
Chevalière pourpre du grand guérisseur	doigt	NA	NA	Réputation (exalté)	+21 END +21 INT +14 ESP / +48 soins
GEMMES					
Améthyste apaisante	gemme	NA	11	Quête "Plaie-de-Nuit"	+6 END / +11 soins
Améthyste infusée	gemme	NA	11	Quête "Plaie-de-Nuit"	+6 END / +6 sorts
Améthyste vibrante	gemme	NA	11	Quête "Plaie-de-Nuit"	+6 END / +10 P.att
RECETTES D'ARTISANAT					
Enchantement d'arme (Âme de givre)	formule	–	8	Terestian Malsabot	+54 sorts ombre et froid sur arme
Enchantement d'arme (Mangouste)	formule	–	2	Moroes	toucher > +120 AGI / +2 % vitesse d'attaque (15s)
RELIQUES					
Libram des âmes rachetées	libram	+	4	L'Opéra	+96 au bénéfice de Lumière Sacrée et d'Éclair Lumineux sur Bénédiction de Lumière
Idole du cœur aviaire	idole	+	2	Moroes	+125 soins au Toucher Guérisseur
Totem des pluies guérisseuses	totem	+	3	Damoiselle de Vertu	+80 à la valeur de base de Salve de Guérison
TENUS MAIN GAUCHE					
Chevalière de la Foi inébranlable	tenu MG	+	2	Moroes	+16 END +19 INT +20 ESP / +33 soins
Joyau des possibilités infinies	tenu MG	+	9	Dédain-du-Néant	+16 END +16 INT / +18 cdt sorts / +21 sorts & soins
Saphir apaisant d'Aran	tenu MG	+	6	Aran	+20 INT / +44 soins / +8 mana | 5s
Talisman Plaie-de-Nuit	tenu MG	+	11	Plaie-de-Nuit	+19 END +19 INT / +14 scrit / +23 sorts & soins

Les sets

Plusieurs choses importantes au sujet des sets. D'abord, faire très attention aux conditions de lavage. Si ça ne passe pas au sèche-linge, vous êtes cuits. Ensuite, ne pas se fier aux marques : testez la qualité du tissu par vous-même. Parlons à présent des tailles, qui sont toujours un sujet de controverse pour les spécialistes...



Et sinon, pour les gens qui se fichent éperdument des problèmes de layette, bonne nouvelle : on vous a aussi préparé la petite galerie traditionnelle des sets d'armure. Pour cette collection de printemps, nous vous avons sélectionné trois grands ensembles. D'abord, les sets de donjons, que vous trouverez dans tous les donjons à 5 qui vous sont présentés dans ce guide, parfois en mode normal, parfois en mode héroïque. Ensuite, les sets de raid dits « Tier 4 » ; on les trouve à Karazhan, chez l'ami Maulgar et dans l'antre de Magtheridon. Pour votre information, sachez que le T5 existe déjà, mais qu'il ne concernera pas les joueurs ordinaires avant longtemps... Enfin, nous vous présentons également les sets de craft, qui jouent un rôle important dans *BC*, au lieu d'être relégués dans les obscurs sous-sols de l'inutile comme à l'ordinaire. Certains sets de craft sont plus puissants que le T4, pour tout vous dire. Certes, ils demanderont de lourds efforts de farming (espérons notamment que le fait de tuer de l'élémentaire en boucle vous procure d'intenses satisfactions existentielles), certes, ils vous obligeront parfois à changer de métier puisque les pièces les plus intéressantes sont souvent liées à leur crafteur, mais le jeu en vaut la chandelle ! Pour une fois qu'il est possible au joueur ordinaire d'être aussi bien équipé que le plus acharnés des raideurs, pourquoi se priver ?

Quelques précisions avant d'entrer dans le vif du sujet :
LQR = lié quand ramassé ; LQE = lié quand équipé.
Lorsque la recette d'un item peut se trouver chez un marchand, utilisez wowcartographe pour le repérer facilement sur la carte du monde.
Notez que les items des sets Raid Tier 4 ne se trouvent pas directement sur les boss ; à la place, on trouve une pièce (attribuable à plusieurs classes) qui servira ensuite à acheter l'item à Shattrath.
Notez que les lignes de total ne tiennent PAS compte des bonus de set.

SETS TISSU

TISSU - Sets Donjon 3



Grande tenue de l'oubli Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous tissus Prévu pour Démonistes
1 > aucun effet	épaule LQR	Spallières de l'oubli > Labyrinthe > Marmon	arm 117 / +25 END +17 INT +29 sorts & soins / ● ● > +3 toucher sorts
2 > Donne à votre familier 45 points de mana toutes les 5 secondes	jambes LQR	Chausses de l'oubli > Sethekk > Roi serre Ikiss	arm 136 / +42 END +33 INT / +12 toucher sorts / +39 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gants de l'oubli > Salles brisées > Kargath	arm 97 / +33 END +21 INT / +20 toucher sorts / +26 sorts & soins
4 > +180 dégâts à l'explosion de votre Graine de Corruption	tête LQR	Chaperon de l'oubli > Arcatraz > Cieuriss	arm 127 / +27 END +32 INT / +40 sorts & soins / ● ● > +5 sorts & soins
5 > aucun effet	torse LQR	Robe de l'oubli > Labyrinthe > Marmon	arm 156 / +30 END +20 INT / +40 sorts & soins / ● ● ● > +6 END
TOTAL : arm 633 / +157 END +123 INT / +174 sorts & soins / +32 toucher sorts / 1● 1● 2● 3●			

Tenue de parade d'incantateur Set Donjon 3 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous tissus Prévu pour Mages
1 > aucun effet	épaule LQR	Espauliers d'incantateur > Caveau > Kalithresh	arm 117 / +24 END +17 INT +16 ESP / +20 sorts & soins / ● ● > +3 scrit
2 > -0,25 s au temps d'incantation de Choc de flammes	jambes LQR	Chausses d'incantateur > Sethekk > Roi serre Ikiss	arm 136 / +25 END +30 INT +17 ESP / +18 scrit / +42 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gants d'incantateur > Caveau > Thespia	arm 97 / +21 END +24 INT +12 ESP / +14 scrit / +29 sorts & soins
4 > Si bouclier de mana actif > chance > +100 sorts & soins (15 s)	tête LQR	Capuche d'incantateur > Méchanar > Pathaleon	arm 127 / +15 END +27 INT +17 ESP / +10 scrit / +29 sorts & soins / ● ● > +4 ESP
5 > aucun effet	torse LQR	Robe d'incantateur > Botanica > Brise-dimension	arm 156 / +24 END +22 INT +22 ESP / +8 scrit / +29 sorts & soins / ● ● ● > +4 INT
TOTAL : arm 633 / +109 END +120 INT +84 ESP / +149 sorts & soins / +59 scrit / 1● 2● 4●			



Grande tenue bénie Set Donjon 3 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous tissus Prévu pour Prêtres sacré / discipline
1 > aucun effet	épaule LQR	Espauliers bénis > Labyrinthe > Grand Maître Vorpil	arm 117 / +10 END +17 INT +20 ESP / +42 soins / 🔴🔵 > +3 INT
2 > -5 % au coût en mana de Soins de lien	jambes LQR	Chausses bénies > Sethekk > Roi serre Ikiss	arm 136 / +25 END +33 INT +18 ESP / +73 soins / +7 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Protège-mains bénis > Salles brisées > Kargath	arm 97 / +19 END +20 INT +26 ESP / +51 soins
4 > Votre prière de guérison rend 100 points de vie supplémentaires	tête LQR	Couronne bénie > Arcatraz > Cieuriss	arm 127 / +12 END +24 INT +26 ESP / +57 soins / 🔵⚪ > +4 ESP
5 > aucun effet	torse LQR	Vêtements bénis > Labyrinthe > Marmon	arm 156 / +12 END +26 INT +26 ESP / +57 soins / 🔴🟡🔵 > +6 END
TOTAL : arm 633 / +78 END +120 INT +116 ESP / +280 soins / +7 mana l 5s / 1⚪ 2🔴 1🟡 3🔵			

Tenue de parade gravée au mana Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous tissus Prévu pour classes à dps magique
1 > aucun effet	épaule LQR	Spallières gravées au mana > Enclos > Bourbierreux	arm 117 / +25 END +17 INT / +16 scrit / +20 sorts & soins / 🟡🔴 > +3 résil
2 > +35 toucher sorts	jambes LQR	Culotte gravée au mana > Basse-tourbière > Traqueuse	arm 136 / +34 END +32 INT / +21 scrit / +33 sorts & soins / +18 péné sorts
3 > aucun effet	mains LQR	Gants gravés au mana > Remparts > Omor	arm 97 / +25 END +17 INT / +16 scrit / +20 sorts & soins / 🔴🟡 > +3 résil
4 > Sorts d'attaque > chance > +110 sorts & soins (15 s)	tête LQR	Couronne gravée au mana > GdT2 > Aeonus	arm 127 / +27 END +20 INT / +15 péné sorts / +34 sorts & soins / 🔴⚪ > +4 résil /
5 > aucun effet	torse LQR	Habit gravé au mana > GdT1 > Chasseur d'époques	arm 156 / +25 END +25 INT / +29 sorts & soins / +17 scrit / 🔴🔵🟡 > +5 sorts & soins
TOTAL : arm 633 / +136 END +111 INT / +136 sorts & soins / +70 scrit / +33 péné sorts / 1⚪ 4🔴 3🟡 1🔵			



TISSU - Sets Raid Tier 4



Grande tenue du Cœur-du-vide Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Démonistes
1 > aucun effet	épaule LQR	Mantelet Cœur-du-vide > Repaire Gruul > Maulgar	arm 133 / +22 END +19 INT / +10 toucher sorts / +33 sorts & soins / 🔵🟡 > +4 sorts & soins
2 > sorts dégâts ombre > chance > +135 sorts ombre (15 s). Idem feu.	jambes LQR	Jambières Cœur-du-vide > Repaire Gruul > Gruul	arm 156 / +36 END +35 INT / +13 toucher sorts / +21 scrit / +43 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gants Cœur-du-vide > Karazhan > Le conservateur	arm 111 / +30 END +25 INT / +18 scrit / +30 sorts & soins
4 > +3 s à la durée de Corruption et Immolation	tête LQR	Couronne Cœur-du-vide > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 145 / +33 END +32 INT / +15 scrit / +34 sorts & soins / ⚪🔴 > +4 toucher sorts
5 > aucun effet	torse LQR	Robe Cœur-du-vide > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 178 / +36 END +29 INT / +9 toucher sorts / +36 sorts & soins / 🟡🟡🔴 > +6 END
TOTAL : arm 723 / +157 END +140 INT / +176 sorts & soins / +54 scrit / +32 toucher sorts / 1⚪ 2🔴 3🟡 1🔵			

Tenue de parade de l'Aldor Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Mages
1 > aucun effet	épaule LQR	Espauliers de l'Aldor > Repaire Gruul > Maulgar	arm 133 / +21 END +23 INT +13 ESP /+12 scrit / +23 sorts & soins / 🟡🔴 > +4 sorts & soins
2 > 100 % de non-interruption en incantant Boule de feu / Éclair de givre	jambes LQR	Jambards de l'Aldor > Repaire Gruul > Gruul	arm 156 / +27 END +36 INT +19 ESP / +20 toucher sorts / +43 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gants de l'Aldor > Karazhan > Le conservateur	arm 111 / +16 END +19 INT +16 ESP / +15 toucher sorts / +16 scrit / +32 sorts & soins
4 > réduc recharge : Prés. spir (24 s), Vague explo (4 s), Bloc de glace (40 s)	tête LQR	Collier de l'Aldor > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 145 / +18 END +31 INT +13 ESP / +23 scrit / +36 sorts & soins / ⚪🔵 > +5 sorts & soins
5 > aucun effet	torse LQR	Habits de l'Aldor > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 178 / +30 END +28 INT +10 ESP / +43 sorts&soins / +15 péné sorts / 🟡🔵🔵 > +5 sorts & soins
TOTAL : arm 723 / +112 END +137 INT +71 ESP / +177 sorts & soins / +51 scrit / +35 toucher sorts / +15 péné sorts / 1⚪ 1🔴 2🟡 3🔵			



Grande tenue des incarnés Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Prêtres Prévu pour prêtres sacré / discipline
1 > aucun effet	épaule LQR	Mantelet lumineux des incarnés > Repaire Gruul > Maulgar	arm 133 / +15 END +27 INT +18 ESP / +44 soins / 🔴🔵 > +4 END
2 > Prière de soins rend 150 points de vie supplémentaires en 9 s	jambes LQR	Chausses des incarnés > Repaire Gruul > Gruul	arm 156 / +33 END +33 INT +32 ESP / +77 soins
3 > aucun effet	mains LQR	Protège-mains des incarnés > Karazhan > Le conservateur	arm 111 / +24 END +23 INT +15 ESP / +51 soins / +9 mana l 5s
4 > Chaque Soins rapide > -0,1 s à l'incant. de Soins supérieurs (cum x5)	tête LQR	Cercle lumineux des incarnés > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 145 / +22 END +31 INT +21 ESP / +64 soins / +5 mana l 5s / ⚪🔵 > +9 soins
5 > aucun effet	torse LQR	Robes des incarnés > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 178 / +24 END +28 INT +16 ESP / +77 soins / 🔴🔵🔵 > +4 INT
TOTAL : arm 723 / +118 END +142 INT +102 ESP / +313 soins / +14 mana l 5s / 1⚪ 2🔴 4🔵			

Tenue de parade des incarnés Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Prêtres Prévu pour Prêtres ombre
1 > aucun effet	épaule LQR	Mantelet de l'âme des incarnés > Repaire Gruul > Maulgar	arm 133 / +18 END +25 INT +15 ESP / +26 sorts & soins / 🔴🔵 > +3 toucher sorts
2 > Votre Ombre fiel dure 3 s de plus et gagne 75 en endurance	jambes LQR	Jambières des incarnés > Repaire Gruul > Gruul	arm 156 / +33 END +34 INT +23 ESP / +21 scrit / +39 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gants des incarnés > Karazhan > Le conservateur	arm 111 / +24 END +23 INT +18 ESP / +21 scrit / +27 sorts & soins
4 > +5 % aux dégâts de Fouet mental et Châtiment	tête LQR	Cercle de l'âme des incarnés > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 145 / +22 END +31 INT +21 ESP / +12 toucher sorts / +34 sorts & soins / ⚪🟡 > +5 sorts & soins
5 > aucun effet	torse LQR	Voile des incarnés > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 178 / +22 END +21 INT +17 ESP / +14 toucher sorts / +41 sorts & soins / 🔴🔵🔵 > +4 scrit
TOTAL : arm 723 / +119 END +134 INT +94 ESP / +167 sorts & soins / +42 scrit / +26 toucher sorts / 1⚪ 2🔴 1🟡 3🔵			



TISSU - Sets de Craft

Habit de tisse-néant Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 310-345 Patrons > marchands	niv	Classe : tous tissus Prévu pour classes à dps magique	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon de tisse-néant Péninsule > Dalinna / Hama	64	arm 111 / +45 END / +37 sorts & soins	1 x Fil runique / 6 x Rouleau de tisse-néant
2 > +23 sorts & soins	mains LQE	Gants de tisse-néant Péninsule > Dalinna / Hama	63	arm 77 / +30 END / +28 sorts & soins	4 x Rouleau de tisse-néant / 1 x Fil runique / 2 x Cuir granuleux
3 > aucun effet	pieds LQE	Bottes de tisse-néant Péninsule > Dalinna / Hama	62	arm 92 / +30 END / +34 sorts & soins	6 x Rouleau de tisse-néant / 1 x Fil runique / 2 x Cuir granuleux
4 > +14 scrit	poignets LQE	Brassards de tisse-néant Péninsule > Dalinna / Hama	61	arm 51 / +24 END / +19 sorts & soins	1 x Fil runique / 3 x Rouleau de tisse-néant
5 > aucun effet	taille LQE	Ceinture de tisse-néant Péninsule > Dalinna / Hama	61	arm 65 / +30 END / +26 sorts & soins	1 x Fil runique / 3 x Rouleau de tisse-néant
6 > aucun effet	torse LQE	Robe de tisse-néant Divers lieux > Deynna / Eiin / Neii	67	arm 137 / +45 END / +44 sorts & soins	2 x Fil runique / 8 x Rouleau de tisse-néant
	torse LQE	Tunique de tisse-néant Divers lieux > Deynna / Eiin / Neii	68	arm 141 / +45 END / +46 sorts & soins	2 x Fil runique / 8 x Rouleau de tisse-néant

TOTAL : Avec Robe > arm 533 / +204 END / +188 sorts & soins Avec Tunique > arm 537 / +204 END / +190 sorts & soins

Tisse-néant imprégné Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 340-360 Patrons > marchands	niv	Classe : tous tissus Prévu pour classes à dps magique	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon en tisse-néant imprégné Zangar > Muheru / Zurai	67	arm 126 / +39 END +26 INT / +30 sorts & soins / +10 mana l 5s	1 x Fil Runique / 5 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 2 x Soie d'araignée toile-néant
2 > aucun effet	pieds LQE	Bottes en tisse-néant imprégné Zangar > Muheru / Zurai	69	arm 102 / +30 END +21 INT / +23 sorts & soins / +8 mana l 5s	1 x Fil Runique / 6 x Cuir granuleux / 4 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 2 x Soie d'araignée toile-néant
3 > +28 scrit	torse LQE	Robe en tisse-néant imprégné Ombrelune > Arrond (clairvoyant)	70	arm 155 / +42 END +28 INT / +33 sorts & soins / +11 mana l 5s	1 x Fil Runique / 6 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 2 x Soie d'araignée toile-néant
	torse LQE	Tunique en tisse-néant imprégné Ombrelune > Arrond (clairvoyant)	70	arm 155 / +28 END / +50 sorts & soins / +11 mana l 5s	1 x Fil Runique / 6 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 2 x Soie d'araignée toile-néant

TOTAL : Avec Robe > arm 383 / +111 END +75 INT / +86 sorts & soins / +29 mana l 5s Avec Tunique > arm 383 / +97 END +47 INT / +103 sorts & soins / +29 mana l 5s

Étreinte de l'ombre Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 355-375 Patrons > marchands	niv	Classe : tous tissus - Prévu pour Démonistes, Mages froid, Prêtres ombre	Ingrédients
1 > aucun effet	épaule LQR	Epaulières en tisse-ombre gelé Shattrath > Andrion Sombre fileur	70	arm 133 / +21 END +15 INT / +3 toucher sorts / ● ● > +50 sorts Ombre & Givre	10 x Eau primordiale / 2 x Soie d'araignée toile-néant / 4 x Étoffe d'ombre
2 > aucun effet	pieds LQR	Bottes en tisse-ombre gelé Shattrath > Andrion Sombre fileur	70	arm 122 / +15 END +9 INT / +57 sorts Ombre & Givre / ● ● > +3 toucher sorts	12 x Eau primordiale / 2 x Soie d'araignée toile-néant / 8 x Étoffe d'ombre
3 > Sorts Givre & Ombre vous soignent pour 12 % de leurs dégâts	torse LQR	Gilet en tisse-ombre gelé Shattrath > Andrion Sombre fileur	70	arm 178 / +30 END +20 INT / +72 sorts Ombre & Givre / ● ● > +3 toucher sorts	16 x Eau primordiale / 4 x Soie d'araignée toile-néant / 14 x Étoffe d'ombre

TOTAL : arm 433 / +66 END / +44 INT / +179 sorts Ombre & Givre / 3● 3●
Note : ce set est réservé aux couturiers spécialisés en étoffe tisse-ombre.

Habit du feu-sorcier Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 355-375 Patrons > marchands	niv	Classe : tous tissus Prévu pour Mages feu / arcane	Ingrédients
1 > aucun effet	mains LQR	Gants du feu-sorcier Shattrath > Gidge Tisse-sort	70	arm 111 / +10 INT / +23 scrit / +50 sorts Feu & Arcane / ● ● > +4 END	8 x Étoffe ensorcelée / 4 x Soie d'araignée toile-néant / 12 x Feu primordial
2 > aucun effet	taille LQR	Ceinture du feu-sorcier Shattrath > Gidge Tisse-sort	70	arm 100 / +15 INT / +18 scrit / +50 sorts Feu & Arcane / ● ● > +4 END	4 x Étoffe ensorcelée / 2 x Soie d'araignée toile-néant / 10 x Feu primordial
3 > Augmente les dégâts de vos sorts de 7 % de votre INT au max	torse LQR	Gilet du feu-sorcier Shattrath > Gidge Tisse-sort	70	arm 178 / +17 INT / +28 scrit / +72 sorts Feu & Arcane / ● ● > +4 END	14 x Étoffe ensorcelée / 4 x Soie d'araignée toile-néant / 16 x Feu primordial

TOTAL : arm 389 / +42 INT / +172 sorts Feu & Arcane / +69 scrit / 3● 3●
Note : ce set est réservé aux couturiers spécialisés en étoffe ensorcelée.

Étoffe lunaire primordiale Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 355-375 Patrons > marchands	niv	Classe : tous tissus Prévu pour Prêtres sacré / discipline	Ingrédients
1 > aucun effet	épaule LQR	Epaulières d'étoffe lunaire prim. Shattrath > Nasmara Lunechant	70	arm 133 / +14 INT +13 ESP / +88 soins / +6 mana l 5s	12 x Étoffe lunaire primordiale / 2 x Soie d'araignée toile-néant
2 > aucun effet	taille LQR	Ceinture d'étoffe lunaire primordiale Shattrath > Nasmara Lunechant	70	arm 100 / +10 INT +9 ESP / +77 soins / +7 mana l 5s / ● ● > +3 INT	6 x Étoffe lunaire primordiale / 2 x Soie d'araignée toile-néant
3 > 5 % de vitesse récup mana normale pendant l'incantation	torse LQR	Robe d'étoffe lunaire primordiale Shattrath > Nasmara Lunechant	70	arm 178 / +16 INT +16 ESP / +110 soins / +9 mana l 5s / ● ● > +3 INT	20 x Étoffe lunaire primordiale / 4 x Soie d'araignée toile-néant / 10 x Mana primordial

TOTAL : arm 411 / +40 INT +38 ESP / +275 soins / +22 mana l 5s
Note : ce set est réservé aux couturiers spécialisés en étoffe lunaire primordiale.

Atours d'escarmouche Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 375 Patrons > drop donjons à 5	niv	Classe : tous tissus Prévu pour classes à dps magique	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon d'escarmouche Botanica > Thorngrin	70	arm 156 / +42 END +27 INT / +46 sorts & soins / ● ● > +3 scrit	1 x Néant primordial / 12 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 8 x Pouvoir primordial
2 > +5 % de chances de résister aux interruptions & réductions des sorts	tête LQE	Chaperon d'escarmouche Caveau > Kalithresh	70	arm 145 / +43 END +28 INT / +43 sorts & soins / ● ● > +3 scrit	1 x Néant primordial / 12 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 8 x Pouvoir primordial

TOTAL : arm 301 / +85 END +55 INT / +89 sorts & soins / 2● 2●

Infusion frappe-sort Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 375 Patrons > drop donjons à 5	niv	Classe : tous tissus Prévu pour classes à dps magique	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon frappe-sort Labyrinthe > Marmon	70	arm 156 / +12 END +8 INT / +22 toucher sorts / 26 scrit / +46 sorts & soins / ● ● ● > +4 END	10 x Étoffe ensorcelée / 1 x Néant primordial / 5 x Pouvoir primordial
2 > Sorts offensifs > chance > +92 sorts & effets (10 s)	tête LQE	Chaperon frappe-sort Salles brisées > Néanathème	70	arm 145 / +16 END +12 INT / +16 toucher sorts / +24 scrit / +46 sorts & soins / ● ● ● > +4 END	10 x Étoffe ensorcelée / 1 x Néant primordial / 5 x Pouvoir primordial

TOTAL : arm 301 / +28 END +20 INT / +92 sorts & soins / +50 scrit / +38 toucher / 2● 2● 2●

Sagesse de la blanche guérison Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 375 Patrons > drops donjons à 5	niv	Classe : tous tissus Prévu pour Prêtres sacré / discipline	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon de la blanche guérison Botanica > Brise-Dimension	70	arm 156 / +21 END +21 INT / +62 soins / +11 mana l 5s / ●●● > +4 INT	1 x Néant primordial / 10 x Étoffe lunaire primordiale / 5 x Pouvoir primordial
2 > Augmente les soins d'un montant max de 10 % de votre INT	tête LQE	Chaperon de la blanche guérison Arcatraz > Dalliah	70	arm 145 / +15 END +15 INT / +79 soins / +11 mana l 5s / ●●● > +4 INT	1 x Néant primordial / 10 x Étoffe lunaire primordiale / 5 x Pouvoir primordial
TOTAL : arm 301 / +36 END +36 INT / +141 soins / +22 mana l 5s / 2● 2● 2●					

L'inflexible Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 350-365 Patrons > worldrop Outreterre	niv	Classe : tous tissus Prévu pour joueurs axés JcJ	Ingrédients
1 > aucun effet	poignets LQE	Brassards inflexibles worldrop Outreterre	69	arm 67 / +39 END / +12 résil / ● > +2 toucher sorts	4 x Rouleau de tisse-néant imprégné / 8 x Terre primordiale
2 > Réduit les dégâts subis en mêlée de 5	taille LQE	Ceinturon inflexible worldrop Outreterre	70	arm 100 / +28 END / +20 résil / +32 sorts & soins / ●● > +3 INT	16 x Terre primordiale / 8 x Étoffe lunaire primordiale / 1 x néant primordial
TOTAL : arm 167 / +67 END / +32 sorts & soins / +32 résil / 2● 1●					

Habit de tisse-arcane Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 350-370 Patrons > drop donjons à 5	niv	Classe : tous tissus Set de résistance aux arcanes	Ingrédients
1 > aucun effet	pieds LQE	Bottes de tisse-arcane Méchanar > Astromage Cherche-soleil	70	arm 106 / +39 END / +35 résist Arcanes	8 x Rouleau de tisse-néant / 16 x Poussière des arcanes / 2 x Fil runique
2 > aucun effet	poignets LQE	Brassards de tisse-arcane Arcatraz > Sentinelle de l'Arcatraz	69	arm 67 / +31 END / +25 résist Arcanes	6 x Rouleau de tisse-néant / 12 x Poussière des arcanes / 2 x Fil runique
3 > +16 toucher sorts	torse LQE	Robe de tisse-arcane Méchanar > Pathaleon	70	arm 156 / +45 END / +50 résist Arcanes / +9 mana l 5s	12 x Rouleau de tisse-néant / 20 x Poussière des arcanes / 2 x Fil runique
TOTAL : arm 329 / +115 END / +110 résist Arcanes / +9 mana l 5s					

Étreinte d'âmétoffe Set crafté	LQR / LQE	Craft : Couture 355-375 Patrons > drops Kara & marchands	niv	Classe : tous tissus Set de résistance aux arcanes	Ingrédients
1 > aucun effet	épaule LQE	Épaulières d'âmétoffe Karazhan > Valet fantôme	70	arm 127 / +30 END +15 INT +11 ESP / +30 résist Arcanes / ●● > +3 INT	6 x Rouleau d'âmétoffe / 4 x Fil runique
2 > aucun effet	mains LQE	Gants d'âmétoffe Nagrand > NPC Borto / Mathar	70	arm 106 / +24 END +13 INT +9 ESP / +35 résist Arcanes / ●● > +3 INT	5 x Rouleau d'âmétoffe / 4 x Fil runique / 6 x Cuir granuleux
3 > +16 toucher sorts	torse LQE	Gilet d'âmétoffe Karazhan > Valet fantôme	70	arm 170 / +24 END +20 INT +16 ESP / +45 résist Arcanes / ●●● > +4 INT	8 x Rouleau d'âmétoffe / 4 x Fil runique
TOTAL : arm 403 / +78 END +48 INT +36 ESP / +110 résist Arcanes / 3● 3● 1●					

SETS CUIR

CUIR - Sets Donjon 3



Armure d'assassinat Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous cuir Plutôt pour Voleur
1 > aucun effet	épaule LQR	Protège-épaules d'assassinat > Sethekk > Roi serre Ikiss	arm 219 / +25 AGI +25 END / + 42 P.att / ●● > +4 END
2 > Coup Bas et Aiguillon perfide ajoutent 160 à la hâte (6 s)	jambes LQR	Jambières d'assassinat > Labyrinthe > Marmon	arm 256 / +40 AGI +33 END / +22 toucher / +44 P.att
3 > aucun effet	mains LQR	Manicles d'assassinat > Noir Marécage > Aeonus	arm 183 / +25 AGI +24 END / +17 toucher / +50 P.att
4 > -10 au coût en énergie d'Éviscération et Envenimer	tête LQR	Casque d'assassinat > Arcatraz > Cieuriss	arm 237 / +25 END / +25 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 esq
5 > aucun effet	torse LQR	Tunique d'assassinat > Méchanar > Pathaleon	arm 292 / +28 AGI +21 END / +54 P.att / ●●● > +4 esq
TOTAL : arm 1 187 / +118 AGI +128 END / +256 P.att / +25 ccrit / +39 toucher / 1● 2● 3● 1●			

Grande tenue de Reflet-de-Lune Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous cuir Plutôt pour Druide
1 > aucun effet	épaule LQR	Épaulières de Reflet-de-Lune > Caveau > Kalithresh	arm 219 / +13 FOR +12 AGI +18 END +19 INT +18 ESP / +29 soins / ●● > +3 INT
2 > Votre sort Récupération ajoute aussi 35 à votre score d'esquive	jambes LQR	Pantalon de Reflet-de-Lune > Noir Marécage > Aeonus	arm 256 / +25 FOR +16 AGI +24 END +25 INT +23 ESP / +55 soins
3 > aucun effet	mains LQR	Protège-mains de Reflet-de-Lune > Labyrinthe > Cœur-noir le Séditieux	arm 183 / +19 FOR +13 AGI +18 END +20 INT +17 ESP / +40 soins
4 > Réduit le coût en mana de tous les changements de forme de 25 %	tête LQR	Capuche de Reflet-de-Lune > Botanica > Brise-Dimension	arm 237 / +24 FOR +8 AGI +18 END +25 INT +13 ESP / +53 soins / ●● > +4 ESP
5 > aucun effet	torse LQR	Robe de Reflet-de-Lune > Méchanar > Pathaleon	arm 292 / +25 FOR +16 END +17 INT +14 ESP / +17 ccrit / +55 soins / ●●● > +4 ccrit
TOTAL : arm 1 187 / +106 FOR +49 AGI +94 END +106 INT +85 ESP / +232 soins / +17 ccrit / 1● 3● 1● 2●			





CUIR - Sets Donjon 3 (suite)

Armure de marchefriche Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : Plutôt pour Voleurs et Druides feral
1 > aucun effet	épaule	Protège-épaules de marchefriche	arm 219 / +25 AGI +13 END / +16 toucher /
	LQR	> Auchenai > Avatar des martyrs	+34 P.att / ●● > +3 ccrit
2 > +35 toucher	jambes	Jambières de marchefriche	arm 256 / +31 AGI +27 END / +28 P.att /
	LQR	> Tombes-Mana > Shaffar	+10 toucher / ●●● > +4 résil
3 > aucun effet	mains	Gants de marchefriche	arm 183 / +32 AGI +33 END / +16 P.att / ●● > +3 esq
	LQR	> Salles brisées > Kargath	
4 > attaques > chance > +160 P.att (15 s)	tête	Heaume de marchefriche	arm 237 / +30 END / +18 toucher / +22 ccrit /
	LQR	> GdT1 > Chasseur d'époques	+56 P.att / ●● > +8 P.att
5 > aucun effet	torse	Tunique de marchefriche	arm 292 / +28 AGI +36 END / +56 P.att /
	LQR	> Fournaise > Keli'dan	●●● > +4 AGI
TOTAL : arm 1 187 / +116 AGI +139 END / +190 P.att / +22 ccrit / +53 toucher / 1● 4● 4● 3●			

CUIR - Sets Raid Tier 4



Harnais de Malorne Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire deMaghteridon	Classe : réservé aux Druides Plutôt pour Druides feral
1 > aucun effet	épaule	Mantelet de Malorne	arm 280 / +30 FOR +24 AGI +21 END +14 INT
	LQR	> Repaire Gruul > Maulgar	+13 ESP / ●● > +3 ccrit
2 > att. ours > chance +10 Rage	jambes	Grèves de Malorne	arm 342 / +38 FOR +28 AGI +33 END
att. félin > chance +20 Énergie	LQR	> Repaire Gruul > Gruul	+17 INT +16 ESP
3 > aucun effet	mains	Gantelets de Malorne	arm 238 / +29 FOR +24 END +13 INT +12 ESP /
	LQR	> Karazhan > Le conservateur	+21 ccrit
4 > +1 400 arm (ours)	tête	Forte-ramure de Malorne	arm 321 / +36 FOR +27 AGI +24 END +15 INT
ou +30 FOR (félin)	LQR	> Karazhan > Prince Malchezaar	+14 ESP / +12 toucher / ●● > +4 AGI
5 > aucun effet	torse	Cuirasse de Malorne	arm 383 / +29 FOR +30 AGI +15 INT +14 ESP /
	LQR	> Rep Maghteridon > Maghteridon	●●● > +4 toucher
TOTAL : arm 1 564 / +162 FOR +109 AGI +124 END +74 INT +69 ESP / +21 ccrit / +12 toucher / 1● 1● 2● 3●			



Grande tenue de Malorne Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Druides Plutôt pour Druides restauration
1 > aucun effet	épaule	Garde-épaules de Malorne	arm 250 / +15 END +20 INT +16 ESP / +62 soins /
	LQR	> Repaire Gruul > Maulgar	+4 mana I 5s / ●● > +3 ESP
2 > Sorts bénéfiques > chance > +120 mana	jambes	Garde-jambes de Malorne	arm 292 / +24 END +34 INT +22 ESP / +75 soins /
	LQR	> Repaire Gruul > Gruul	+8 mana I 5s
3 > aucun effet	mains	Garde-mains de Malorne	arm 208 / +18 END +22 INT +21 ESP / +55 soins /
	LQR	> Karazhan > Le conservateur	+6 mana I 5s
4 > -24 s recharge de Rapidité de la nature	tête	Couronne de Malorne	arm 271 / +22 END +23 INT +21 ESP / +59 soins /
	LQR	> Karazhan > Prince Malchezaar	+8 mana I 5s / ●● > +4 INT
5 > aucun effet	torse	Corselet de Malorne	arm 333 / +22 END +25 INT +21 ESP / +77 soins /
	LQR	> Rep Maghteridon > Maghteridon	●●● > +9 soins
TOTAL : arm 1 354 / +101 END +124 INT +101 ESP / +328 soins / +26 mana I 5s / 1● 1● 1● 4●			

Tenue de parade de Malorne Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Druides Plutôt pour Druides équilibre
1 > aucun effet	épaule	Espauliers de Malorne	arm 250 / +17 END +21 INT +14 ESP / +33 sorts & soins /
	LQR	> Repaire Gruul > Maulgar	+4 mana I 5s / ●● > +4 sorts & soins
2 > Sorts offensifs > chance > +120 mana	jambes	Braies de Malorne	arm 292 / +26 END +32 INT +15 ESP / +21 scrit /
	LQR	> Repaire Gruul > Gruul	+40 sorts & soins / +6 mana I 5s
3 > aucun effet	mains	Gants de Malorne	arm 208 / +20 END +24 INT +18 ESP / +15 scrit /
	LQR	> Karazhan > Le conservateur	+29 sorts & soins
4 > -48s recharge d'Innervation	tête	Bois de Malorne	arm 271 / +22 END +25 INT +19 ESP / +20 scrit /
	LQR	> Karazhan > Prince Malchezaar	+32 sorts & soins / ●● > +4 toucher sorts
5 > aucun effet	torse	Plastron de Malorne	arm 333 / +22 END +23 INT +16 ESP /
	LQR	> Rep Maghteridon > Maghteridon	●●● > +4 toucher sorts / +41 sorts & soins
TOTAL : arm 1 354 / +107 END +125 INT +82 ESP / +175 sorts & soins / +56 scrit / +15 toucher sorts / +10 mana I 5s / 1● 1● 3● 2●			



Lame-Néant Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Voleurs
1 > aucun effet	épaule	Protège-épaules de la Lame-néant	arm 250 / +16 AGI +34 END / +10 esq /
	LQR	> Repaire Gruul > Maulgar	+44 P.att / ●● > +4 END /
2 > +3 s à la durée de Débiter	jambes	Braies de la Lame-néant	arm 292 / +38 AGI +34 END / +22 toucher / +76 P.att
	LQR	> Repaire Gruul > Gruul	
3 > aucun effet	mains	Gants de la Lame-néant	arm 208 / +30 END / +14 toucher / +21 ccrit / +64 P.att
	LQR	> Karazhan > Le conservateur	
4 > coups de grâce > 15 % de chances de gagner	tête	Masque de la Lame-néant	arm 271 / +23 AGI +33 END /
1 pt de combo	LQR	> Karazhan > Prince Malchezaar	+10 toucher / +70 P.att / ●● > +4 AGI
5 > aucun effet	torse	Plastron de la Lame-néant	arm 333 / +31 AGI +33 END /
	LQR	> Rep Maghteridon > Maghteridon	+7 toucher / +66 P.att / ●●● > +4 AGI
TOTAL : arm 1354 / +108 AGI +164 END / +10 esq / +320 P.att / +21 ccrit / +53 toucher / 1● 4● 1● 1●			

CUIR - Sets de craft

Armure draenique épaisse Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 300-330 Patrons > maîtres travail du cuir	niv	Classe : tous cuir Plutôt pour Druides feral	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon draenique épais maîtres travail du cuir	62	arm 197 / +23 AGI +34 END / +46 P.att	2 x Fil runique / 10 x cuir granuleux
2 > +15 toucher	mains LQE	Gants draeniques épais maîtres travail du cuir	57	arm 127 / +15 AGI +22 END / +30 P.att	2 x Fil runique / 6 x cuir granuleux
3 > aucun effet	pieds LQE	Bottes draeniques épaisses maîtres travail du cuir	63	arm 159 / +17 AGI +27 END / +36 P.att	3 x Fil runique / 10 x cuir granuleux
4 > +15 ccrit	torse LQE	Gilet draenique épais maîtres travail du cuir	65	arm 243 / +25 AGI +39 END / +52 P.att	3 x Fil runique / 14 x cuir granuleux
TOTAL : arm 726 / +80 AGI +122 END / +164 P.att					

Armure draenique sauvage Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 300-330 Patrons > maîtres travail du cuir	niv	Classe : tous cuir Plutôt pour Druides couteau suisse	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Jambières draeniques sauvages maîtres travail du cuir	63	arm 202 / +18 FOR +18 AGI +27 END +17 INT / +21 sorts & soins	3 x Fil runique / 13 x Cuir granuleux
2 > +33 soins	mains LQE	Gants draeniques sauvages maîtres travail du cuir	61	arm 137 / +13 FOR +13 AGI +18 END +12 INT / +14 sorts & soins	3 x Fil runique / 9 x Cuir granuleux
3 > aucun effet	pieds LQE	Bottes draeniques sauvages maîtres travail du cuir	57	arm 140 / +11 FOR +11 AGI +18 END +11 INT / +13 sorts & soins	3 x Fil runique / 6 x Cuir granuleux
4 > +20 END	torse LQE	Gilet draenique sauvage maîtres travail du cuir	65	arm 243 / +19 FOR +19 AGI +28 END +19 INT / +22 sorts & soins	3 x Fil runique / 15 x Cuir granuleux
TOTAL : arm 722 / +61 FOR +61 AGI +91 END +59 INT / +70 sorts & soins					

Force du sabot-fourchu Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 355-360 Patrons > réputation cénarienne	niv	Classe : tous cuir Plutôt pour Druides feral	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Jambières du sabot-fourchu ép. Zangar > Fedryen Swiftspear	70	arm 251 / +42 END / +34 déf ● ● ● > +4 esq	6 x Cuir granuleux lourd / 4 x Terre primordiale / 2 x Fil runique / 34 x Cuir de sabot-fourchu épais
2 > aucun effet	pieds LQE	Bottes du sabot-fourchu épaisses Zangar > Fedryen Swiftspear	69	arm 198 / +37 END / +24 déf / ● ● > +3 esq	4 x Cuir granuleux lourd / 4 x Terre primordiale / 2 x Fil runique / 20 x Cuir de sabot-fourchu épais
3 > +20 FOR	torse LQE	Gilet du sabot-fourchu épais Zangar > Fedryen Swiftspear	70	arm 290 / +52 END / +28 déf / ● ● ● > +4 esq /	6 x Cuir granuleux lourd / 4 x Terre primordiale / 2 x Fil runique / 40 x Cuir de sabot-fourchu épais
TOTAL : arm 739 / +131 END / +86 déf / 4● 4●					

Gangrepeau Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 340-350 Patrons > réputation consortium	niv	Classe : tous cuir Plutôt pour Voleurs et Druides feral	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Jambières en gangrecuir Raz-de-néant > Intendant Karaaz	69	arm 249 / +25 toucher / +25 ccrit / +52 P.att / ● ● ● > +8 P.att	10 x Ombre primordiale / 3 x Fil runique / 10 x Cuir granuleux lourd / 10 x Gangrepeau
2 > aucun effet	mains LQE	Gants en gangrecuir Raz-de-néant > Intendant Karaaz	67	arm 169 / +17 toucher / +24 ccrit / +36 P.att / ● ● > +6 P.att	6 x Ombre primordiale / 3 x Fil runique / 6 x Cuir granuleux lourd / 6 x Gangrepeau
3 > +20 esq	pieds LQE	Bottes en gangrecuir Raz-de-néant > Intendant Karaaz	69	arm 196 / +25 toucher / +17 ccrit / +36 P.att / ● ● > +6 P.att	8 x Ombre primordiale / 3 x Fil runique / 10 x Cuir granuleux lourd / 8 x Gangrepeau
TOTAL : arm 614 / +124 P.att / +66 ccrit / +67 toucher / 3● 4●					

Intention primordiale Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 375 Patrons > maîtres cuir élémentaire	niv	Classe : tous cuir Plutôt pour Voleurs et Druides feral	Ingrédients
1 > aucun effet	poignets LQR	Brassards de frappe primordiale Brumn Winterhoof / Sarah Tanner	70	arm 146 / +13 AGI +18 END / +60 P.att	4 x Cuir granuleux lourd / 3 x Pouvoir primordial
2 > aucun effet	taille LQR	Ceinture de frappe primordiale Brumn Winterhoof / Sarah Tanner	70	arm 188 / +17 AGI +29 END / +80 P.att	1 x Néant primordial / 6 x Cuir granuleux lourd / 5 x Pouvoir primordial
3 > +20 FOR	torse LQR	Gilet de frappe primordiale Brumn Winterhoof / Sarah Tanner	70	arm 333 / +27 AGI +39 END / +100 P.att	2 x Néant primordial / 8 x Cuir granuleux lourd / 6 x Pouvoir primordial
TOTAL : arm 667 / +57 AGI +86 END / +240 P.att					

Armure Faucon-du-vent Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 375 Patrons > maîtres cuir tribal	niv	Classe : tous cuir Plutôt pour Druides spé équilibre voire restauration	Ingrédients
1 > aucun effet	poignets LQR	Brassards Faucon-du-vent Caryssia Moonhunter / Se'Jib	70	arm 146 / +21 END +16 INT +6 ESP / +14 scrit / +15 sorts & soins / +29 soins / ● > +2 AGI	4 x Cuir granuleux lourd / 12 x Ecailles du vent / 8 x Air primordial / 1 x Pouvoir primordial
2 > aucun effet	taille LQR	Ceinture Faucon-du-vent Caryssia Moonhunter / Se'Jib	70	arm 188 / +16 END +18 INT +18 ESP / ● ● > +3 AGI / +10 scrit / +21 sorts & soins / +37 soins	6 x Cuir granuleux lourd / 16 x Ecailles du vent / 12 x Air primordial / 2 x Pouvoir prim. / 1 x Néant prim.
3 > +8 mana l 5s	torse LQR	Haubert Faucon-du-vent Caryssia Moonhunter / Se'Jib	70	arm 333 / +24 END +25 INT +25 ESP / +16 scrit / +28 sorts & soins / +35 soins / ● ● ● > +4 AGI	8 x Cuir granuleux lourd / 20 x Ecailles du vent / 16 x Air primordial / 3 x Pouvoir prim. / 2 x Néant prim.
TOTAL : arm 667 / +61 END +59 INT +49 ESP / +165 soins / +64 sorts & soins / +40 scrit / 3● 3●					

SETS MAILLES

MAILLES - Sets Donjon 3



Armure de seigneur des bêtes Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous maille Plutôt pour Chasseurs
1 > aucun effet	épaule LQR	Mantelet de seigneur des bêtes > Caveau > Kalithresh	arm 489 / +25 AGI +12 INT / +34 P.att / +5 mana l 5s / 🟡🔴 > +4 END /
2 > -4 s de recharge de vos pièges	jambes LQR	Jambières de seigneur des bêtes > Caveau > Kalithresh	arm 570 / +30 AGI +25 END +19 INT / +52 P.att / +7 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Garde-mains de seigneur des bêtes > Salles brisées > Kargath	arm 407 / +25 AGI +12 END +17 INT / +34 P.att / 🔴🔵 > +3 toucher /
4 > Ordre de tuer > vos attaques ignorent 600 armure cible (15 s)	tête LQR	Casque de seigneur des bêtes > Méchanar > Pathaleon	arm 530 / +25 AGI +21 END +22 INT / +50 P.att / 🔴⚪ > +2 mana l 5s /
5 > aucun effet	torse LQR	Cuirasse de seigneur des bêtes > Botanica > Brise-dimension	arm 652 / +20 AGI +30 END +24 INT / +40 P.att / +4 mana l 5s / 🔴🔴🔵 > +4 AGI
TOTAL : arm 2 648 / +125 AGI +88 END +94 INT / +210 P.att / 16 mana l 5s / 1⚪ 5🔴 1🟡 2🔵			



Tenue de combat de la désolation Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous maille Plutôt Chasseurs précision/survie, Chamans amélio
1 > aucun effet	épaule LQR	Espauliers de la désolation > Enclos > Bourbierreux	arm 489 / +23 AGI +16 END +19 INT / +17 toucher / 🔴🔴 > +3 toucher /
2 > +35 toucher	jambes LQR	Grèves de la désolation > Sethekk > Roi serre Ikiss	arm 570 / +24 END +33 INT / +12 toucher / +22 ccrit / +66 P.att
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de la désolation > Salles brisées > Kargath	arm 407 / +25 END +16 INT / +17 ccrit / +32 P.att / 🔴🔴 > +3 résil /
4 > attaques > chance > +160 P.att (15 s)	tête LQR	Heaume de la désolation > Noir Marécage > Aeonus	arm 530 / +21 END +25 INT / +14 ccrit / +66 P.att / 🟡⚪ > +4 toucher /
5 > aucun effet	torse LQR	Haubert de la désolation > GdT1 > Chasseur d'époques	arm 652 / +28 END +25 INT / +16 ccrit / +50 P.att / 🟡🟡🔴 > +4 ccrit /
TOTAL : arm 2 648 / +23 AGI +114 END +118 INT / +214 P.att / +69 ccrit / +29 toucher / 1⚪ 5🔴 3🟡			



Grande tenue du mascaret Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : Plutôt pour Chamans élémentaire/restauration
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules du mascaret > Salles brisées > O'mrogg	arm 489 / +18 END +23 INT / +19 sorts & soins / +6 mana l 5s / 🔴🔵 > +4 sorts & soins
2 > Chaîne d'éclairs ne perd que 17 % de dégâts par rebond	jambes LQR	Kilt du mascaret > Labyrinthe > Marmon	arm 570 / +39 END +31 INT / +19 scrit / +35 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets du mascaret > Caveau > Kalithresh	arm 407 / +22 END +26 INT / +29 sorts & soins / +7 mana l 5s
4 > Bouclier d'eau donne 20 mana supplémentaires par déclenchement	tête LQR	Heaume du mascaret > Botanica > Brise-dimension	arm 530 / +31 END +26 INT / +32 sorts & soins / +6 mana l 5s / 🟡⚪ > +4 INT
5 > aucun effet	torse LQR	Plastron du mascaret > Arcatraz > Cieuriss	arm 652 / +28 END +22 INT / +10 touch. sorts / +36 sorts&soins / +4 mana l 5s / 🔵🟡🟡 > +5 sorts
TOTAL : arm 2 648 / +138 END +128 INT / +151 sorts & soins / +19 scrit / +10 toucher sorts / +23 mana l 5s / 1⚪ 1🔴 3🟡 2🔵			

MAILLES - Sets Raid Tier 4



Harnais du cyclone Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Magtheridon	Classe : réservé aux Chamans Plutôt Chamans amélioration
1 > aucun effet	épaule LQR	Plaques d'épaules de cyclone > Repaire Gruul > Maulgar	arm 558 / +23 FOR +15 AGI +23 END +16 INT / 🔴🟡 > +3 INT / +18 sorts & soins
2 > +12 FOR au Totem Force de la Terre	jambes LQR	Kilt de guerre de cyclone > Repaire Gruul > Gruul	arm 651 / +23 FOR +24 END +28 INT / +13 ccrit / +28 sorts & soins / +6 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de cyclone > Karazhan > Le conservateur	arm 465 / +24 FOR +22 END +22 INT / +16 toucher / +21 sorts & soins / +4 mana l 5s
4 > +30 dégâts par arme à Frappe-tempête	tête LQR	Heaume de cyclone > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 604 / +26 FOR +20 AGI +31 END +22 INT / ⚪🔴 > +4 INT / +27 sorts & soins
5 > aucun effet	torse LQR	Cuirasse de cyclone > Rep Magtheridon > Magtheridon	arm 744 / +28 FOR +30 END +26 INT / 🔴🔴🟡 > +4 FOR / +21 ccrit / +27 sorts & soins
TOTAL : arm 3 022 / +124 FOR +35 AGI +130 END +114 INT / +121 sorts&soins / +34 ccrit / +16 toucher / +10 mana l 5s / 1⚪ 4🔴 2🟡			





Grande tenue du cyclone Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Magtheridon	Classe : réservé aux Chamans Plutôt Chamans restauration
1 > aucun effet	épaule LQR	Protège-épaules de cyclone > Repaire Gruul > Maulgar	arm 558 / +27 END +28 INT / +59 soins / 🔵🔵 > +1 mana l 5s
2 > +3 mana l 2s au Totem Fontaine de mana	jambes LQR	Kilt de cyclone > Repaire Gruul > Gruul	arm 651 / +36 END +36 INT / +84 soins / +10 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Gants de cyclone > Karazhan > Le conservateur	arm 465 / +24 END +25 INT / +59 soins / +8 mana l 5s
4 > -24 s de recharge de Rapidité de la nature	tête LQR	Coiffure de cyclone > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 604 / +24 END +37 INT / +64 soins / +6 mana l 5s / ⚪🔵 > +9 soins
5 > aucun effet	torse LQR	Haubert de cyclone > Rep Magtheridon > Magtheridon	arm 744 / +30 END +26 INT / +57 soins / +9 mana l 5s / 🔴🟡🔵 > +4 INT
TOTAL : arm 3 022 / +141 END +152 INT / +323 soins / +33 mana l 5s			



Tenue de parade du cyclone Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Magtheridon	Classe : réservé aux Chamans Plutôt Chamans élémentaire
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules de cyclone > Repaire Gruul > Maulgar	arm 558 / +24 END +23 INT / +8 scrit / +32 sorts & soins / ●● > +3 INT
2 > +20 sorts & soins au Totem de courroux de l'air	jambes LQR	Garde-jambes de cyclone > Repaire Gruul > Gruul	arm 651 / +36 END +36 INT / +15 toucher sorts / +44 sorts & soins / +7 mana I 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Garde-mains de cyclone > Karazhan > Le conservateur	arm 465 / +22 END +26 INT / +16 toucher sorts / +30 sorts & soins / +4 mana I 5s
4 > scrit > chance > -270 au coût en mana de votre prochain sort	tête LQR	Casque de cyclone > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 604 / +24 END +27 INT / +21 scrit / +34 sorts & soins / +6 mana I 5s / ●● > +5 sorts & soins
5 > aucun effet	torse LQR	Corselet de cyclone > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 744 / +30 END +26 INT / +22 scrit / +30 sorts & soins / ●●● > +4 toucher sorts
TOTAL : arm 3 022 / +136 END +138 INT / +170 sorts & soins / +51 scrit / +31 toucher sorts / +17 mana I 5s / 1● 1● 4● 1●			

Armure de traqueur de démons Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Chasseurs
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules de traq. de démons > Repaire Gruul > Maulgar	arm 558 / +19 END +20 INT / +16 ccrit / +38 P.att / +4 mana I 5s / ●● > +3 INT
2 > -5 % de probabilité de résistance à Feindre la mort	jambes LQR	Grèves de traqueur de démons > Repaire Gruul > Gruul	arm 651 / +36 AGI +24 END +26 INT / +12 toucher / +74 P.att
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de traqueur de démons > Karazhan > Le conservateur	arm 465 / +25 AGI +19 END +21 INT / +52 P.att / +5 mana I 5s
4 > -10 % coût mana de Flèches multiples	tête LQR	Grand casque de traq. de démons > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 604 / +31 AGI +22 END +23 INT / +56 P.att / ●● > +4 AGI /
5 > aucun effet	torse LQR	Harnais de traqueur de démons > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 744 / +22 AGI +18 END +32 INT / +5 mana I 5s / ●●● > +8 P.att
TOTAL : arm 3 022 / +114 AGI +102 END +122 INT / +282 P.att / +12 toucher / +16 ccrit / +14 mana I 5s / 1● 2● 2● 2●			

MAILLES - Sets de craft

Armure en gangrécailles Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 300-335 Patrons > maîtres travail du cuir	niv	Classe : tous maille Plutôt pour Chasseurs et Chamans amélio	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon en gangrécailles maîtres travail du cuir	63	arm 449 / +31 AGI / +60 P.att	10 x Cuir granuleux / 3 x Gangrécailles / 3 x Fil runique
2 > +15 ccrit	mains LQE	Gants en gangrécailles maîtres travail du cuir	57	arm 276 / +19 AGI / +40 P.att	5 x Cuir granuleux / 1 x Gangrécailles / 2 x Fil runique
3 > aucun effet	pieds LQE	Bottes en gangrécailles maîtres travail du cuir	61	arm 333 / +20 AGI / +44 P.att	8 x Cuir granuleux / 1 x Gangrécailles / 2 x Fil runique
4 > +20 END	torse LQE	Cuirasse en gangrécailles maîtres travail du cuir	66	arm 558 / +30 AGI / +72 P.att	14 x Cuir granuleux / 3 x Gangrécailles / 3 x Fil runique
TOTAL : arm 1 616 / +100 AGI / +216 P.att					

Armure draenique en écailles Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 300-335 Patrons > maîtres travail du cuir	niv	Classe : tous maille Plutôt pour Chamans élémentaire / restauration	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon draenique en écailles maîtres travail du cuir	57	arm 386 / +30 END / +23 sorts & soins / +8 mana I 5s	6 x Cuir granuleux / 3 x Gangrécailles / 2 x Fil runique
2 > +15 scrit	mains LQE	Gants draeniques en écailles maîtres travail du cuir	61	arm 303 / +24 END / +20 sorts & soins / +7 mana I 5s	8 x Cuir granuleux / 1 x Gangrécailles / 2 x Fil runique
3 > aucun effet	pieds LQE	Bottes draeniques en écailles maîtres travail du cuir	66	arm 384 / +30 END / +22 sorts & soins / +8 mana I 5s	12 x Cuir granuleux / 2 x Gangrécailles / 3 x Fil runique
4 > +18 sorts & soins	torse LQE	Broigne draenique maîtres travail du cuir	64	arm 528 / +29 sorts & soins / +10 mana I 5s	12 x Cuir granuleux / 3 x Gangrécailles / 3 x Fil runique
TOTAL : arm 1 601 / +120 END / +94 sorts & soins / +33 mana I 5s					

Anneaux de gangrefer Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 300-320 Patrons > maîtres forge	niv	Classe : tous maille Plutôt pour monter son craft :/	Ingrédients
1 > aucun effet	mains LQE	Gants en anneaux de gangrefer maîtres forge	61	arm 303 / +24 END +17 INT / +34 P.att	5 x Barre de gangrefer
2 > +14 ccrit	poignets LQE	Brassards en gangrefer maîtres forge	62	arm 218 / +19 END +13 INT / +26 P.att	6 x Barre de gangrefer
3 > aucun effet	tête LQE	Camail en gangrefer maîtres forge	60	arm 382 / +33 END +21 INT / +42 P.att	4 x Barre de gangrefer
4 > +8 mana I 5s	torse LQE	Tunique en anneaux de gangrefer maîtres forge	63	arm 514 / +36 END +24 INT / +48 P.att	9 x Barre de gangrefer
TOTAL : arm 1 417 / +112 END +75 INT / +150 P.att					

Armure du traqueur gangrené Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 350-360 Patrons > Intendants Péninsule	niv	Classe : tous maille Plutôt pour Chasseurs et Chamans amélio	Ingrédients
1 > aucun effet	poignets LQE	Brassards de traqueur gangrené Intendant Ugronn / Officier Ulrike	70	arm 283 / +18 AGI +11 INT / +38 P.att / ● > +3 END	4 x Air primordial / 6 x Cuir granuleux lourd / 6 x Cuir imprégné de cristaux / 6 x Gangrepeau / 2 x Fil run.
2 > aucun effet	taille LQE	Ceinture de traqueur gangrené Intendant Ugronn / Officier Ulrike	69	arm 357 / +18 AGI +17 INT / +50 P.att / ●● > +4 END	6 x Air primordial / 6 x Cuir granuleux lourd / 8 x Cuir imprégné de cristaux / 4 x Gangrepeau / 2 x Fil run.
3 > +20 toucher	torse LQE	Cuirasse de traqueur gangrené Intendant Ugronn / Officier Ulrike	70	arm 646 / +26 AGI +26 INT / ●●● > +6 END / +52 P.att	8 x Air primordial / 10 x Cuir granuleux lourd / 8 x Cuir imprégné de cristaux / 4 x Gangrepeau / 2 x Fil run.
TOTAL : arm 1 286 / +62 AGI +54 INT / +140 P.att / 3● 3●					

MAILLES - Sets de craft (suite)

Furie du Néant Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 340-350 Patrons > vendeurs Nagrand	niv	Classe : tous maille Plutôt pour Chamans élémentaire / restauration	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Jambières de la Furie du Néant Nasela / Narasu	67	arm 527 / +37 END / +29 sorts & soins / +10 mana I 5s / ● ● ● > +4 scrit	5 x Mana primordial / 5 x Eau primordiale / 8 x Cuir granuleux lourd / 12 x Cuir imprégné de cristaux
2 > aucun effet	pieds LQE	Bottes de la Furie du Néant Nasela / Narasu	69	arm 392 / +36 END / +21 sorts & soins / +7 mana I 5s / ● ● > +3 scrit	4 x Mana primordial / 4 x Eau primordiale / 6 x Cuir granuleux lourd / 10 x Cuir imprégné de cristaux
3 > +20 INT	taille LQE	Ceinture de la Furie du Néant Nasela / Narasu	67	arm 339 / +27 END / +21 sorts & soins / +9 mana I 5s / ● ● > +3 scrit	3 x Mana primordial / 3 x Eau primordiale / 4 x Cuir granuleux lourd / 8 x Cuir imprégné de cristaux

TOTAL : arm 1 258 / +100 END / +71 sorts & soins / +26 mana I 5s / 3● 4● . • Note : il faut du Fil runique pour chacune des recettes, mais y avait plus la place alors on le note où on peut. Ici, donc.

Armure en écailles du Néant Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 375 Patrons > maîtres cuir dragon	niv	Classe : tous maille Plutôt pour Chasseurs et Chamans amélio	Ingrédients
1 > aucun effet	poignets LQR	Brassards d'ébène en éc. du Néant Peter Galen / Thorkaf Dragoneye	70	arm 325 / +24 END +7 INT / +15 ccrit / +34 P.att / +5 mana I 5s / ● > +2 AGI	8 x Ombre prim. / 8 x Feu prim. / 18 x Ecailles de Dragon du Néant / 4 x Cuir granuleux lourd
2 > aucun effet	taille LQR	Ceinture d'ébène en éc. du Néant Peter Galen / Thorkaf Dragoneye	70	arm 418 / +18 END +13 INT / +20 ccrit / +44 P.att / +7 mana I 5s / ● ● > +3 AGI	1 x Néant prim. / 12 x Ombre prim. / 12 x Feu prim. / 24 x Ec. Dragon du Néant / 6 x Cuir granuleux lourd
3 > +20 toucher	torse LQR	Cuirasse d'ébène en éc. du Néant Peter Galen / Thorkaf Dragoneye	70	arm 744 / +19 END +19 INT / +27 ccrit / +72 P.att / +8 mana I 5s / ● ● ● > +4 AGI	2 x Néant prim. / 16 x Ombre prim. / 16 x Feu prim. / 30 x Ec. Dragon du Néant / 8 x Cuir granuleux lourd

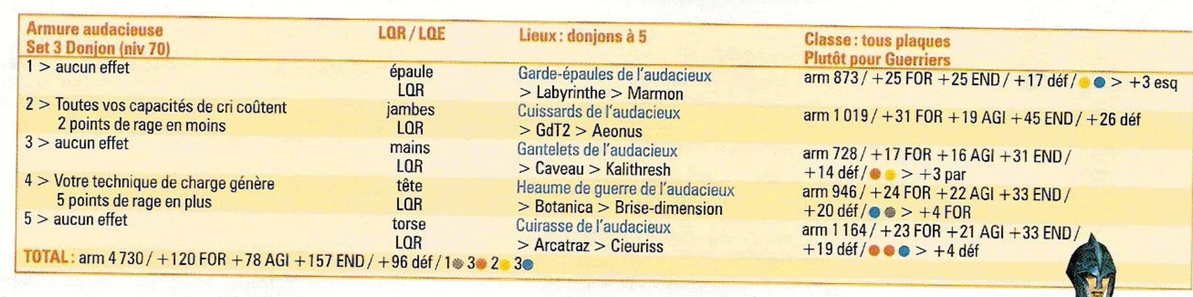
TOTAL : arm 1 487 / +61 END +39 INT / +150 P.att / +62 ccrit / +20 mana I 5s / 3● 3●

Armure Coup-de-Néant Set crafté	LQR / LQE	Craft : Travail du cuir 375 Patrons > maîtres cuir dragon	niv	Classe : tous maille Plutôt pour Chamans élémentaire / Restauration	Ingrédients
1 > aucun effet	poignets LQR	Brassards Coup-de-Néant Peter Galen / Thorkaf Dragoneye	70	arm 325 / +12 END +12 INT / +15 scrit / +18 sorts & soins / +6 mana I 5s / ● > +2 AGI	8 x Mana prim. / 8 x Air prim. / 18 x Ecailles de Dragon du Néant / 4 x Cuir granuleux lourd
2 > aucun effet	taille LQR	Ceinture Coup-de-Néant Peter Galen / Thorkaf Dragoneye	70	arm 418 / +18 END +12 INT / +20 scrit / +25 sorts & soins / +8 mana I 5s / ● ● > +3 AGI	1 x Néant prim. / 12 x Mana prim. / 12 x Air prim. / 24 x Ec. Dragon du Néant / 6 x Cuir granuleux lourd
3 > +23 sorts & soins	torse LQR	Cuirasse Coup-de-Néant Peter Galen / Thorkaf Dragoneye	70	arm 744 / +28 END +19 INT / +28 scrit / +33 sorts & soins / +8 mana I 5s / ● ● ● > +4 AGI	2 x Néant prim. / 16 x Mana prim. / 16 x Air prim. / 30 x Ec. Dragon du Néant / 8 x Cuir granuleux lourd

TOTAL : arm 1 487 / +58 END +43 INT / +76 sorts & soins / +63 scrit / +22 mana I 5s / 3● 3●

SETS PLAQUES

PLAQUES - Sets Donjon 3



Armure audacieuse Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous plaques Plutôt pour Guerriers
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules de l'audacieux > Labyrinthe > Marmon	arm 873 / +25 FOR +25 END / +17 déf / ● ● > +3 esq
2 > Toutes vos capacités de cri coûtent 2 points de rage en moins	jambes LQR	Cuissards de l'audacieux > GdT2 > Aeonus	arm 1 019 / +31 FOR +19 AGI +45 END / +26 déf
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de l'audacieux > Caveau > Kalithresh	arm 728 / +17 FOR +16 AGI +31 END / +14 déf / ● ● > +3 par
4 > Votre technique de charge génère 5 points de rage en plus	tête LQR	Heaume de guerre de l'audacieux > Botanica > Brise-dimension	arm 946 / +24 FOR +22 AGI +33 END / +20 déf / ● ● > +4 FOR
5 > aucun effet	torse LQR	Cuirasse de l'audacieux > Arcatraz > Cieuriss	arm 1 164 / +23 FOR +21 AGI +33 END / +19 déf / ● ● ● > +4 déf

TOTAL : arm 4 730 / +120 FOR +78 AGI +157 END / +96 déf / 1● 3● 2● 3●

Tenue de combat de plaques funestes - Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : tous plaques Plutôt pour Guerriers et Paladins dps
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules de plaques funestes > Basse-tourbière > Traqueuse	arm 873 / +19 FOR +22 END / +20 ccrit / ● ● > +3 par
2 > +35 toucher	jambes LQR	Garde-jambes de plaques funestes > Auchenaï > Exarque Maladaar	arm 1 019 / +36 FOR +33 END / +17 toucher / +27 ccrit
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de plaques funestes > Fournaise > Keli'dan	arm 728 / +31 FOR +25 END / ● ● ● > +3 toucher
4 > attaques > chance > +160 P.att (15 s)	tête LQR	Heaume de guerre de p. funestes > GdT1 > Chasseur d'époques	arm 946 / +34 FOR +39 END / ● ● > +4 toucher
5 > aucun effet	torse LQR	Corselet de plaques funestes > Arcatraz > Cieuriss	arm 1 164 / +30 FOR +27 END / +19 ccrit / ● ● ● > +4 ccrit

TOTAL : arm 4 730 / +150 FOR +146 END / +66 ccrit / +17 toucher / 1● 5● 2● 2●

Armure du vertueux Set 3 Donjon (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : donjons à 5	Classe : Plutôt pour Paladins
1 > aucun effet	épaule LQR	Spallières du vertueux > Botanica > Laj	arm 873 / +22 END +22 INT / +20 déf / +15 sorts & soins / ● ● > +3 déf
2 > -15 % au coût en mana de Consécration	jambes LQR	Cuissards du vertueux > GdT2 > Aeonus	arm 1 019 / +27 END +24 INT / +26 déf / +10 mana I 5s / +28 sorts & soins
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets du vertueux > Salles brisées > Kargath	arm 728 / +22 END +20 INT / +19 déf / +21 sorts & soins / +7 mana I 5s
4 > -2 s au temps de recharge de Défense vertueuse	tête LQR	Heaume du vertueux > Méchanar > Pathaleon	arm 946 / +30 END +20 INT / +21 déf / +23 sorts & soins / +6 mana I 5s / ● ● > +4 INT
5 > aucun effet	torse LQR	Cuirasse du vertueux > Caveau > Kalithresh	arm 1 164 / +30 END +28 INT / +20 déf / +23 sorts & soins / ● ● ● > +2 mana I 5s

TOTAL : arm 4 730 / +131 END +114 INT / +110 sorts & soins / +106 déf / +23 mana I 5s / 1● 2● 2● 2●

PLAQUES - Sets Raid Tier 4



Armure de justicier Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Paladins Plutôt branche protection
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules de justicier > Repaire Gruul > Maulgar	arm 997 / +18 END +22 INT / +12 déf / +15 bloc / +22 sorts & soins / +23 bbloc / 🔵 🟡 > +4 END
2 > +10 % dégâts de Sceaux de piété, de vengeance ou de sang	jambes LQR	Garde-jambes de justicier > Repaire Gruul > Gruul	arm 1 163 / +40 END +28 INT / +27 déf / +32 sorts & soins / +11 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Garde-mains de justicier > Karazhan > Le conservateur	arm 831 / +30 END +21 INT / +20 déf / +23 sorts & soins / +30 bbloc
4 > +15 % dégâts de Bouclier sacré	tête LQR	Casque de justicier > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 1 080 / +28 END +28 INT / +25 déf / +20 esq / +22 sorts & soins / 🟡 ⚪ > +4 bbloc
5 > aucun effet	torse LQR	Corselet de justicier > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 1 329 / +42 END +27 INT / +19 déf / +22 sorts & soins / +8 mana l 5s / 🔴 🔵 🟡 > +4 INT
TOTAL : arm 5 400 / +158 END +126 INT / +121 sorts&soins / +15 bloc +53 bbloc / +103 déf / +20 esq / +19 mana l 5s / 1⚪ 1🔴 3🟡 2🔵			



Tenue de combat de justicier Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Paladins Plutôt branche vindicte
1 > aucun effet	épaule LQR	Plaques d'épaules de justicier > Repaire Gruul > Maulgar	arm 997 / +22 FOR +10 AGI +21 END +13 INT / +13 toucher / +23 sorts & soins / 🟡 🔴 > +3 toucher
2 > +15 % bonus dégâts de Jugement du Croisé	jambes LQR	Grèves de justicier > Repaire Gruul > Gruul	arm 1 163 / +31 FOR +20 AGI +30 END +21 INT / +36 sorts & soins / +8 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de justicier > Karazhan > Le conservateur	arm 831 / +24 FOR +25 END +21 INT / +21 ccrit / +22 sorts & soins
4 > +10 % dégâts de Jugement d'autorité	tête LQR	Couronne de justicier > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 1 080 / +21 FOR +18 AGI +27 END +28 INT / +32 sorts & soins / 🔴 ⚪ > +4 toucher
5 > aucun effet	torse LQR	Cuirasse de justicier > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 1 329 / +25 FOR +18 END +30 INT / +21 ccrit / +26 sorts & soins / 🔴 🔴 🔵 > +6 END
TOTAL : arm 5 400 / +123 FOR +48 AGI +121 END +113 INT / +139 sorts&soins / +42 ccrit / +13 toucher / +8 mana l 5s / 1⚪ 4🔴 1🟡 1🔵			



Grande tenue de justicier Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Paladins Plutôt branche sacrée
1 > aucun effet	épaule LQR	Espauliers de justicier > Repaire Gruul > Maulgar	arm 997 / +27 END +20 INT /+59 soins / +4 mana l 5s / 🔵 🟡 > +3 INT
2 > +20 points de vie rendus par Jugement de lumière	jambes LQR	Jambières de justicier > Repaire Gruul > Gruul	arm 1 163 / +37 END +38 INT / +77 soins / +10 mana l 5s
3 > aucun effet	mains LQR	Gants de justicier > Karazhan > Le conservateur	arm 831 / +25 END +27 INT / +18 scrit / +66 soins
4 > +15 s de recharge de Faveur divine	tête LQR	Diadème de justicier > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 1 080 / +26 END +29 INT / +24 scrit / +64 soins / 🔴 ⚪ > +2 mana l 5s
5 > aucun effet	torse LQR	Plastron de justicier > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 1 329 / +22 END +31 INT / +13 scrit / +81 soins / +5 mana l 5s / 🔵 🔵 🟡 > +6 END
TOTAL : arm 5 400 / +137 END +145 INT / +347 soins / +55 scrit / +19 mana l 5s / 1⚪ 1🔴 2🟡 3🔵			



Armure de porteguerre Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Guerriers Plutôt Guerriers défense
1 > aucun effet	épaule LQR	Garde-épaules de porteguerre > Repaire Gruul > Maulgar	arm 997 / +11 FOR +12 AGI +34 END / +14 déf / +23 esq / 🔴 🟡 > +3 déf
2 > parade > chance > froissement qui absorbe 200 dégâts (15 s)	jambes LQR	Garde-jambes de porteguerre > Repaire Gruul > Gruul	arm 1 163 / +21 FOR +20 AGI +49 END / +29 déf / +31 esq
3 > aucun effet	mains LQR	Garde-mains de porteguerre > Karazhan > Le conservateur	arm 831 / +14 FOR +17 AGI +34 END / +20 déf / +26 par
4 > Vengeance > prochaine technique cause 10 % dégâts en plus	tête LQR	Grand heaume de porteguerre > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 1 080 / +13 FOR +14 AGI +47 END / +21 déf / +15 bloc / +33 bbloc / ⚪ 🟡 > +4 bloc
5 > aucun effet	torse LQR	Corselet de porteguerre > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 1 329 / +14 FOR +14 AGI +42 END / +18 déf / +20 bloc / +39 bbloc / 🟡 🟡 🔴 > +4 AGI
TOTAL : arm 5 400 / +73 FOR +77 AGI +206 END / +35 bloc / +72 bbloc / +102 déf / +54 esq / +26 par / 1⚪ 2🔴 4🟡			



Tenue de combat de porteguerre Raid Tier 4 (niv 70)	LQR / LQE	Lieux : Karazhan / Repaire de Gruul / Repaire de Maghteridon	Classe : réservé aux Guerriers Plutôt Guerriers dps
1 > aucun effet	épaule LQR	Plaque d'épaules de porteguerre > Repaire Gruul > Maulgar	arm 997 / +28 FOR +18 AGI +28 END / +10 toucher / 🟡 🔵 > +3 FOR
2 > -5 coût en rage de Tourbillon	jambes LQR	Grèves de porteguerre > Repaire Gruul > Gruul	arm 1 163 / +46 FOR +46 END / +32 ccrit
3 > aucun effet	mains LQR	Gantelets de porteguerre > Karazhan > Le conservateur	arm 831 / +31 FOR +20 AGI +27 END / +15 toucher
4 > +2 points de rage à chacune de vos attaques parée ou esquivée	tête LQR	Heaume de bataille de porteguerre > Karazhan > Prince Malchezaar	arm 1 080 / +40 FOR +39 END / +10 toucher / +20 ccrit / ⚪ 🟡 > +4 résil
5 > aucun effet	torse LQR	Cuirasse de porteguerre > Rep Maghteridon > Maghteridon	arm 1 329 / +43 FOR +31 END / +21 ccrit / 🟡 🔵 🔵 > +4 ccrit
TOTAL : arm 5 400 / +188 FOR +38 AGI +171 END / +73 ccrit / +35 toucher / 1⚪ 3🟡 3🔵			

PLAQUES - Sets de craft

Plaque de gangrefer Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 300-325 Patrons > maîtres forge	niv	Classe : tous plaques Plutôt pour ressembler à Hulk	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon en plaques de gangrefer maîtres forge	62	arm 779 / +34 FOR +33 END	8 x Barre de gangrefer
2 > +150 arm	mains LQE	Gants en plaques de gangrefer maîtres forge	61	arm 524 / +24 FOR +21 END	4 x Barre de gangrefer
3 > aucun effet	pieds LQE	Bottes en plaques de gangrefer maîtres forge	62	arm 612 / +23 FOR +30 END	6 x Barre de gangrefer
4 > +20 déf	taille LQE	Ceinture en plaques de gangrefer maîtres forge	61	arm 471 / +21 FOR +30 END	4 x Barre de gangrefer
5 > aucun effet	torse LQE	Cuirasse en gangrefer maîtres forge	64	arm 943 / +32 FOR +46 END	10 x Barre de gangrefer
TOTAL : arm 3 329 / +134 FOR +160 END					

Rage ardente Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 365-370 Patrons > drops en extérieur	niv	Classe : tous plaques Plutôt pour Guerriers et Paladins dps physique	Ingrédients
1 > aucun effet	mains LQE	Gants Rage-acier Nagrand > Guerrier Rochepoing	70	arm 728 / +35 FOR / +27 ccrit	8 x Barre de gangrefer / 3 x Barre de khorium / 2 x Élixir de force majeure / 6 x Feu primordial
2 > aucun effet	tête LQE	Casque Rage-acier Les Tranchantes > Garde de Colère	70	arm 946 / +45 FOR / +37 ccrit	10 x Barre de gangrefer / 4 x Barre de khorium / 4 x Élixir de force majeure / 10 x Feu primordial
3 > +20 toucher	torse LQE	Cuirasse Rage-acier Ombrelune > Guerrier Cendrelangue	70	arm 1 164 / +50 FOR / +29 ccrit	12 x Barre de gangrefer / 6 x Barre de khorium / 4 x Élixir de force majeure / 10 x Feu primordial
TOTAL : arm 2 838 / +130 FOR / +93 ccrit					

Foi dans le gangracier Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 360-365 Patrons > drops Donjons à 5	niv	Classe : tous plaques Plutôt pour Guerriers et Paladins protection	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Jambières en gangracier Arcatraz > Porte-destin sans chaîne	70	arm 1 200 / +39 END / +33 déf / 🟡🔴🔵 > +4 esq	8 x Barre de gangracier
2 > aucun effet	mains LQE	Gants en gangracier Auchenaï > Moine auchenaï	70	arm 892 / +27 END / +25 déf / 🔵🔴 > +3 par	6 x Barre de gangracier
3 > +25 FOR	tête LQE	Casque en gangracier Labyrinthe > Fanatiques de la Cabale	70	arm 1 206 / +27 END / +33 déf / 🔴🔵🔵 > +4 toucher	8 x Barre de gangracier
TOTAL : arm 3 298 / +93 END / +91 déf / 3🔴 1🟡 4🔵					

Gardien de khorium Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 360-365 Patrons > drops en extérieur	niv	Classe : tous plaques Plutôt pour Paladins soigneurs	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Pantalon en khorium Ombrelune > Gardien Forgemort	70	arm 1 010 / +42 END +28 INT / +11 mana l 5s / +33 sorts & soins	6 x Barre de khorium / 4 x Mana primordial / 4 x Eau primordiale
2 > aucun effet	pieds LQE	Bottes en khorium Raz-de-Néant > Protect. désincarné	70	arm 800 / +31 END +21 INT / +8 mana l 5s / +26 sorts & soins	4 x Barre de khorium / 3 x Mana primordial / 3 x Eau primordiale
3 > +55 soins	taille LQE	Ceinture en khorium Nagrand > Ecumeur bourbesang	70	arm 649 / +30 END +21 INT / +8 mana l 5s / +25 sorts & soins	3 x Barre de khorium / 2 x Mana primordial / 2 x Eau primordiale
TOTAL : arm 2 459 / +103 END +70 INT / +84 sorts & soins / +27 mana l 5s					

Tenue de combat en adamantite Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 335-340 Patrons > marchands	niv	Classe : tous plaques Base sympathique pour tous Guerriers et Paladins	Ingrédients
1 > aucun effet	mains LQE	Gants en plaques d'adamantite Kreg Cragcrush / Loolruna	66	arm 655 / +24 FOR +34 END / 🔴🔵 > +6 P.att	4 x Terre primordiale / 4 x Feu primordial / 12 x Barre d'adamantite / 2 x Cuir granuleux
2 > aucun effet	poignets LQE	Brassards en plaques d'adamantite Kreg Cragcrush / Loolruna	66	arm 458 / +22 FOR +24 END / 🔵 > +4 P.att	2 x Terre primordiale / 6 x Feu primordial / 8 x Barre d'adamantite
3 > +4 aux dégâts des armes	torse LQE	Cuirasse en adamantite Kreg Cragcrush / Loolruna	67	arm 1 077 / +34 FOR +40 END / 🔵🔵🔴 > +8 P.att	6 x Terre primordiale / 6 x Feu primordial / 20 x Barre d'adamantite
TOTAL : arm 2 190 / +80 FOR +98 END / 2🔴 4🔵					

Armure d'adamantite enchantée Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 355-365 Patrons > réputation Clairvoyants	niv	Classe : tous plaques Set de résistance aux arcanes	Ingrédients
1 > aucun effet	jambes LQE	Jambières enchantées en adamant. Shattrath > Intendant Enuril	70	arm 1 019 / +27 END / +40 RA / 🔴🔵🔵 > +4 déf	4 x Barre d'adamantite trempé / 4 x Grand éclat prismatique / 24 x Poussière des arcanes
2 > aucun effet	pieds LQE	Bottes enchantées en adamantite Shattrath > Intendant Enuril	70	arm 787 / +21 END / +30 RA / 🔴🔵 > +3 esq	3 x Barre d'adamantite trempé / 2 x Grand éclat prismatique / 12 x Poussière des arcanes
3 > +20 par	taille LQE	Ceinture enchantée en adamantite Shattrath > Intendant Enuril	70	arm 644 / +21 END / +30 RA / 🔵🟡 > +3 déf	2 x Barre d'adamantite trempé / 2 x Grand éclat prismatique / 8 x Poussière des arcanes
4 > aucun effet	torse LQE	Cuirasse enchantée en adamantite Shattrath > Intendant Enuril	70	arm 1 154 / +27 END / +40 RA / 🔵🔵🟡 > +4 toucher	4 x Barre d'adamantite trempé / 4 x Grand éclat prismatique / 20 x Poussière des arcanes
TOTAL : arm 3 604 / +96 END / +140 résistance aux arcanes / 2🔴 2🟡 6🔵					

Garde d'Ombre Set crafté	LQR / LQE	Craft : Forge 350-365 Patrons > réputation Aldor	niv	Classe : tous plaques Set de résistance au feu	Ingrédients
1 > aucun effet	mains LQE	Gants plaie-des-flammes Shattrath > Intendant Endarin	70	arm 722 / +21 END / +30 RF / 🔵🟡 > +3 par	8 x Barre de gangrefer / 4 x Eau primordiale / 4 x Feu primordial
2 > aucun effet	poignets LQE	Brassards plaie-des-flammes Shattrath > Intendant Endarin	69	arm 497 / +15 END / +28 RF / 🔵 > +2 par	6 x Barre de gangrefer / 3 x Eau primordiale / 2 x Feu primordial
3 > +20 par	tête LQE	Casque plaie-des-flammes Shattrath > Intendant Endarin	70	arm 930 / +19 END / +40 RF / 🔵🔴🟡 > +4 toucher	12 x Barre de gangrefer / 5 x Eau primordiale / 3 x Feu primordial
4 > aucun effet	torse LQE	Cuirasse plaie-des-flammes Shattrath > Intendant Endarin	70	arm 1 164 / +19 END / +40 RF / 🔵🟡🔴 > +4 déf	16 x Barre de gangrefer / 6 x Eau primordiale / 4 x Feu primordial
TOTAL : arm 3 313 / +74 END / +138 résistance au feu / 2🔴 3🟡 4🔵					

Page manquante